GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

Entrevista

André Nesman fala da sua coleção de videogames

Game+Arte=Gameplay

Conferimos esta imperdível explosão no Itaú cultural em São Paulo

Este jogo me lembra...

Que lembranças Monkey Island traz a Fernando X do portal nowloading?

Reviews e muito mais!

SONIC FAZ 18 ANOS!

N#1

Toda a trajetória do mascote da SEGA. A criação, o sucesso dos anos 1990, curiosidades, review da era clássica entre outras informações do ouriço mais famoso do mundo!

NowLoading

Um podcast que é mais do que um podcast, é cultura gamer.
Nowloading, o melhor podcast de games do mundo!

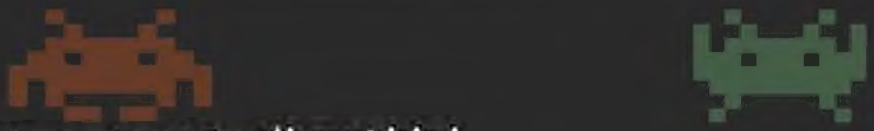
Acesse já sua cultura gamer semanal

www.nowloading.com.br

APRESENTAÇÃO

SAUDAÇÕES!

É com grande satisfação que apresentamos a você leitor a revista digital de classic games – Game Sênior. Todo mês, levaremos informações dos maiores clássicos da história do videogame desde jogos, curiosidades, acontecimentos entre outros assuntos do seu interesse.
Lembrando que essas informações são feitas de pessoas comuns, mas com interesses em comuns – jogos clássicos!
Vamos relembrar toda a magia e furor da indústria no Brasil que com certeza, faz parte da lembrança dos jogadores atualmente.
Entretanto, vale lembrar que isto só será possível com a sua participação! Escreva para nós! Mande suas sugestões, críticas ou qualquer tipo de informação! Afinal de contas, escrevemos para VOCÊ!



relembrar é viver e também divertido!

EQUIPE GAME SÊNIOR

OS NOSTÁLGICOS DE PLANTÃO!

conheça a equipe game sênior

Seu contato com os games ocorreu primeiramente com o ATARI 2600 em 1986.
Além dos videogames, gosta de uma boa música como jazz, heavy metal e MPB. Moda, cinema e artes são outras paixões também.

Tem 29 anos, é formando em produção editorial e pós-graduado em gestão de negócios na indústria da moda.

Título favorito: Série Fatal Fury
Console clássico favorito: Neo Geo

Seu contato com games foi com o ATARI 2600 em 1985.
Além de games, gosta também de esportes de velocidade, músicas, filmes, RPG's de mesa e motocicleta.

Tem 28 anos, estuda comunicação (Propaganda e Marketing).

Título favorito: Rock and Roll Racing
Console clássico favorito: Mega Drive e SNES

Seu contato com os games ocorreu em 1986, com o ATARI 2600 e não parou mais.
Além de games, Nesman é baterista em uma banda e atualmente está estudando Astrofísica.

Título Favorito: Série NiGHTS
Console Clássico favorito: NES

VENHA FAZER PARTE DA EQUIPE GAME SÊNIOR.
PARA MAIORES INFORMAÇÕES, MANDE UM E-MAIL PARA NÓS!

GAMESENIOR@GMAIL.COM

SUMÁRIO

ESPECIAL EXPOSIÇÃO GAMEPLAY 07

Fomos conferir esta exposição no Itaú Cultural em São Paulo.

ENTREVISTA ANDRÉ NESMAN 13

Um bate papo com uma das cabeças por trás da Game Sênior

O PASSADO NO PRESENTE MEGAMAN 9 22

Inspiração no passado mostra todo o poder na atual geração

REVIEWS CLÁSSICOS 25

Nossa análise para os jogos clássicos!

ESTE JOGO ME LEMBRA... POR FERNANDO X 37

Fernando X do site nowloading, fala de suas lembranças quando mencionamos Monkey Island

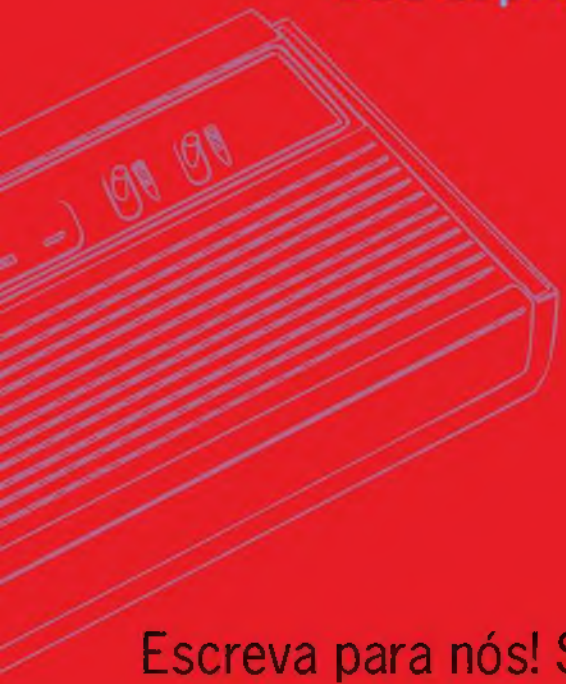
game sênior agosto 2009 n#1

CAPA 15

A trajetória de um dos maiores sucessos da SEGA!

E-MAIL

SEU ESPAÇO PARA CRÍTICAS, DÚVIDAS, SUGESTÕES...



Escreva para nós! Seja o primeiro a inaugurar esta seção na Game Sênior n # 2.
Contamos com a sua participação!

Nosso endereço é gamesenior@gmail.com
Visite também nossa comunidade no orkut
Revista Game Sênior - Oficial

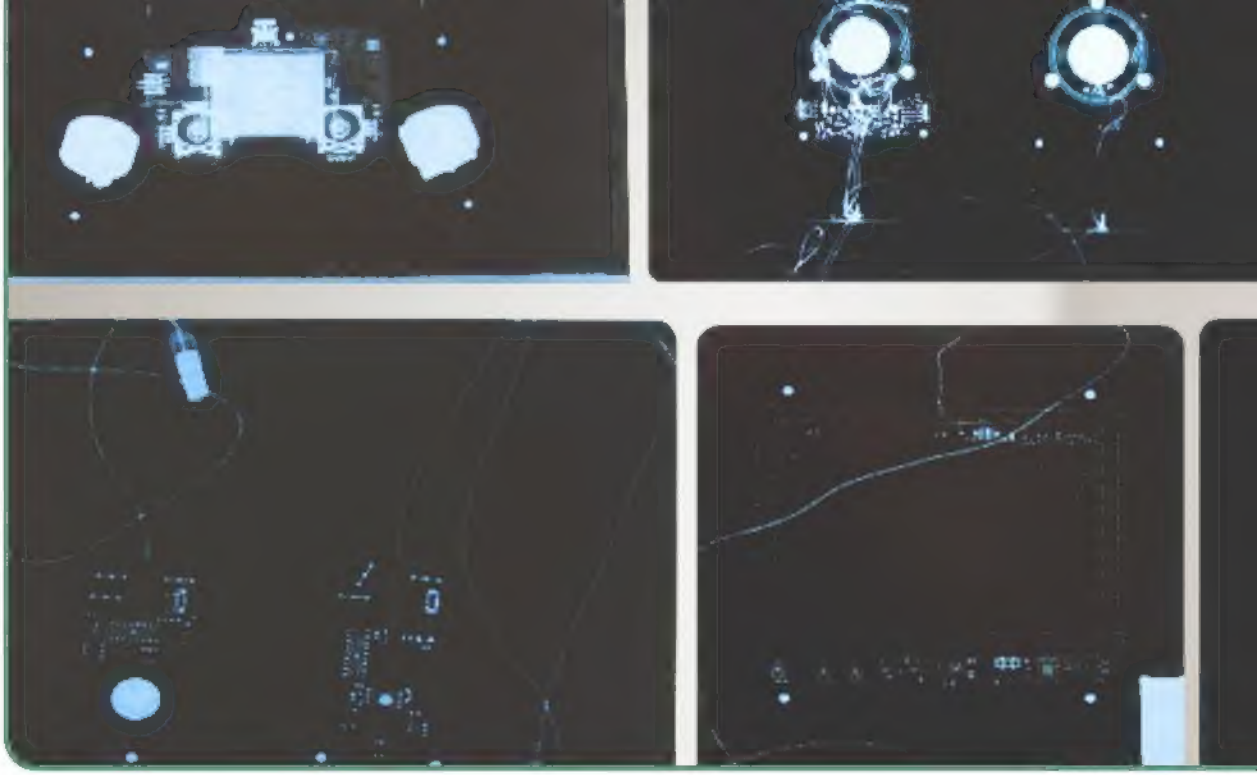
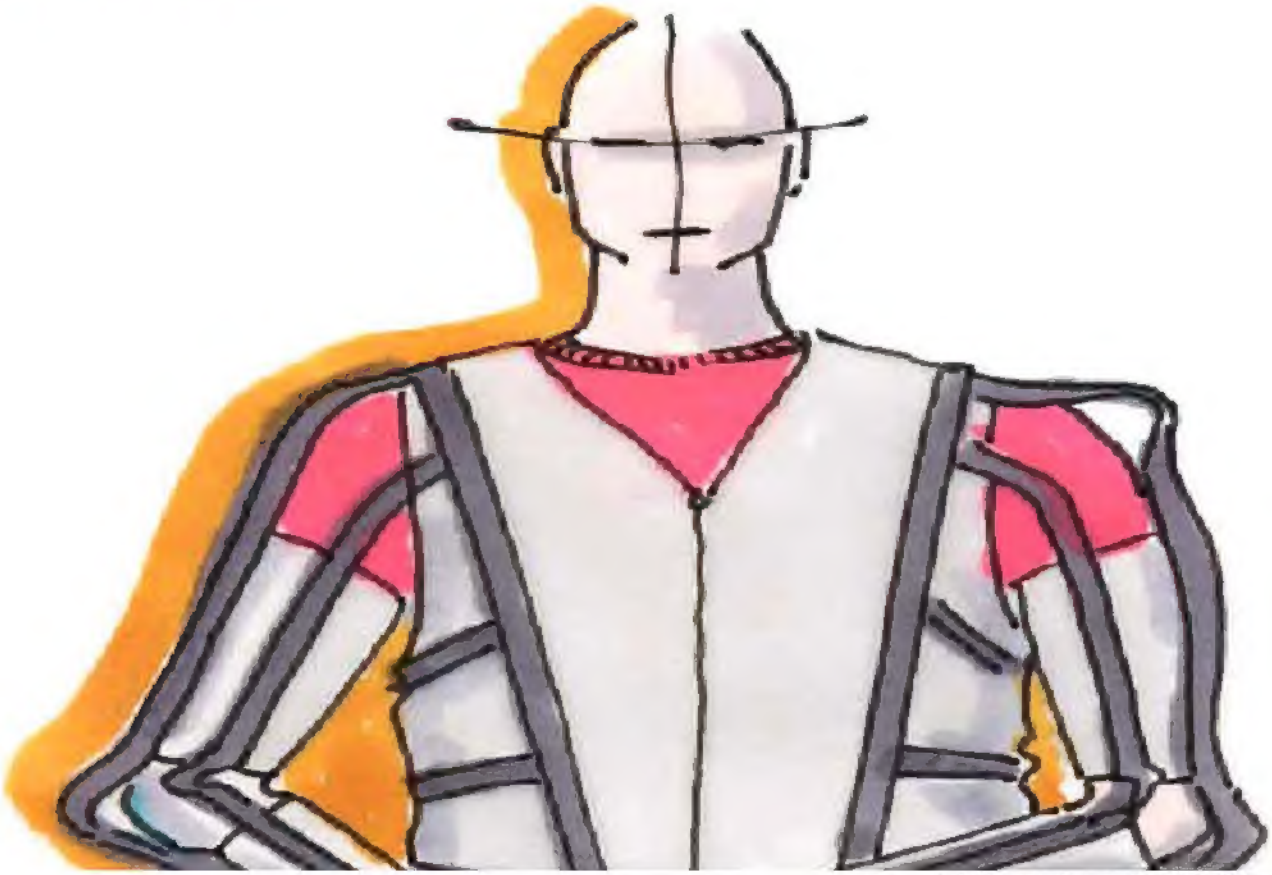


Imagem: Divulgação

Que o videogame é uma mídia interativa isso todo mundo sabe. E por ser uma mídia, existe a possibilidade de fazer arte audio visual com ela? A exposição Gameplay mostra que isto é possível e da jogo!

Fomos conferir esta exposição no Itáu Cultural para você!

por
mano beto



Croqui do vestível da instalação BioBodyGame

Um evento de arte com videogame (literalmente)

Ocorre no Itaú Cultural a exposição Gameplay. Confesso que eu esperava algo diferente do que eu encontrei, porém, não estou nem um pouco decepcionado com isto. Pelo contrário...

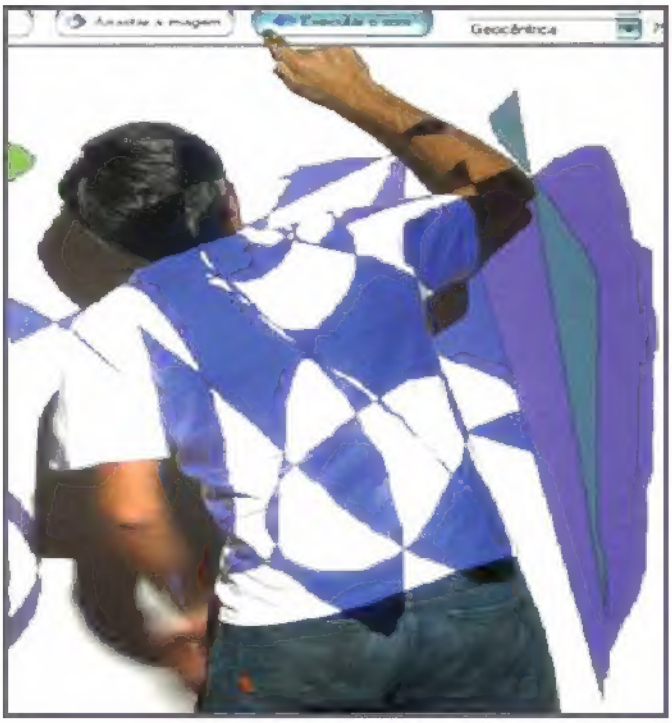
O conceito de Gameplay que a mostra propõe é "O conjunto de experiências interativas entre dois ou mais sistemas, sejam eles humanos ou artificiais". Realmente era isso o evento, artistas plásticos que com base nos jogos eletrônicos ou parte dos hardwares desses, criaram arte. E criando arte, criaram então um Gameplay com o público porque grande parte das obras que tinham nas instalações, eram experiências interativas.

Pelo menos no Brasil, nunca vi uma iniciativa tão envolvente e diferente. A exposição era divida em três andares cada um com uma proposta de interação. Das instalações artísticas tínhamos o KinoArcade Machine, Word Skin, Velvet Strike, Quadro sonoro, Diorama Table e BioBodyGame.

A primeira instalação KinoArcade Machine fiquei boquiaberto! Trata-se de um arcade do clássico filme do cineasta russo Sergei Eisenstein, O Encouraçado Potemkin (1925). E realmente jogávamos o "arcade filme". Ao mover as alavancas e botões, os participantes podem afetar a constituição de uma cena e remixar a narrativa em tempo real. Tudo isso totalmente intuitivo. O problema é que algumas pessoas (principalmente os mais jovens) nem sequer sabiam que estavam interagindo com o "jogo".

KinoArcade Machine - Arcade que reproduz o filme O Encouraçado Potemkin (1925) do cineasta russo Sergei Eisentein

Word Skin de Maurice Benayoun também era chocante. Um grande telão com várias imagens históricas de conflitos ficava a disposição dos participantes para tirar fotos (detalhe para as maquinas que tinham embutidas nelas, o controle do console Wii). Outro detalhe interessantissímo era a impressão da fotografia que você tirou, porém, na impressão só era visto o contorno branco da foto. Seria isto uma mensagem do artista de que, nem mesmo na fotografia, que é um grande "porta retrato" das nossas emoções, saudades, tristezas e anseios há espaço para recordações de guerras, conflitos e outras atrocidades humanas?
Enfim, uma instalação para dar o que falar.



Quadro Sonoro, instalação interativa de Carlos Praude

Ainda no mesmo assunto, outra instalação que abordava o tema guerra era Velvet Strike de Anne-Marie Scheleiner, Brody Condon e Joan Leandre. Esta obra foi concebida após os atentados de 11 de setembro de 2001 em plena guerra contra o terrorismo. O trabalho nada mais é que uma versão do famoso arrasa quarteirão de lan houses, Counter-Strike com várias inserções de imagens e textos pacifistas. Não desmerecendo, mas de todas as instalações, foi a que menos me chamou atenção (nada contra a CS pelo amor de Deus hein!)

Entrando em temas abstratos, Quadro sonoro de Carlos Praude apresenta dois telões - um para o participante interagir com uma caneta eBeam e outro, para o público que esta assistindo. As propriedades da cor e a área de cada elemento são utilizadas como parâmetro para os cálculos de amplitude, freqüência e tempo de duração do som. Aqui, as crianças faziam à festa (e adultos também porque não?) Destaque para este espaço foi para uma criança, acho que pelo tamanho deveria ter uns 5 ou 6 anos. Sabe qual desenho esta fez?

Nada mais nada menos que a bandeira do Brasil e com os dizeres ordem e progresso. Pode até parecer bobeira, mas vindo de uma criança com esta idade hoje e principalmente, sem nenhum adulto por perto para dar palpites, é muito, mas muito raro mesmo! E olha que o garoto mandou bem no desenho!

Já em Diorama Table de Keiko Takahashi, as interações eram ainda maiores e muito interessantes. Uma mesa com várias imagens holográficas, interagia com objetos diversos como xícaras, pratos, cordões e garfos. Aqui as crianças eram aos montes (somente por curiosidade, esta proposta tem no museu da língua portuguesa com suas respectivas diferenças). Para se ter uma idéia da interação da mesa e objetos, um trem passava de acordo com o "trilho" que o participante faz com o cordão. Novamente, uma criação chama atenção aqui. Um garoto me questiona qual era o gênero daquele "jogo"! (por alguns instantes fiquei sem resposta!) depois falei que estava tentando descobrir... Logo ele fala "já sei é de estratégia!".

BioBodyGame me lembrou muito um certo videogame casual que temos por aí de cor branca e tal...RS. Mas falando sério, realmente a proposta lembrou o console da Nintendo. Nesta instalação, o participante veste um weable computer para testar seus sinais neurofisiológicos. Não sei se é por conta da fama da Nintendo no mundo da casualidade atualmente, em momento algum sem querer menosprezar o trabalho de Rachel Zuanon, Geraldo Lima, Alexandre Geraldes (Concepção de design do vestível), Claudia Regina Martins (Modelagem e confecção do vestível), Fernando dos Santos (Desenvolvimento de hardware) e o Dr. Nelson Alves Pereira Junior (Biometria funcional) não fiquei tão espantado como as demais manifestações. Quanto aos meus resultados, a fila estava um pouco grande, por isso não tive paciência de esperar!Rs!

E os jogos?

Tudo bem, a proposta é boa e tal de fazer arte com videogame, mas, não tinha nenhum jogo "mesmo"? Sim claro que tinha.
Além das instalações artísticas, a exposição também tinha jogos de várias plataformas para os visitantes.
Os jogos disponíveis são:

Zero: Tsukihami no Kamen" ("Fatal Frame 4: A Máscara do Eclipse Lunar") - Wii.

Famosa série de horror da Tecmo Fatal Frame estreou no final de 2001 para o Playstation 2. Apesar de os games de terror já não serem mais novidade hoje (a popularização aconteceu com Resident Evil Capcom em 1996), o jogo da Tecmo inovou por trazer um estilo japonês de horror, numa era em que os filmes orientais do gênero começavam a invadir o ocidente (O Chamado, que ganhou versão para Hollywood, é um dos mais famosos). A mecânica de jogo também é inusitada - com uma máquina fotográfica manipulada com perícia e rapidez, a mesma é capaz de exorcizar os ectoplasmas, selando seus espíritos no filme.

Halo 3 - X360

Este dispensa comentários. Trata-se de uma das maiores séries da Microsoft criada em 2001 para o primeiro X-Box. Depois de gastar mais de 30 milhões de dólares em três anos

GO➔

de produção e aproximadamente 20 milhões em campanhas de publicidade, Halo 3 é a terceira versão de uma das mais bem sucedidas séries de videogames de todos os tempos. Nas primeiras 24 horas após o lançamento, o jogo vendeu o equivalente a 170 milhões de dólares nos Estados Unidos.

World of Goo - Wii/PC

Premiado no 10º Independent Games Festival por "Excelência Técnica" e "Inovação em Design", o game é baseado em um esquema de construção de estruturas interligadas, com elementos de física seriamente inseridos aos seus movimentos. Isso significa que você deve estar sempre atento ao peso de cada pedaço da estrutura, além de condições adversas, como ventos e tremores, que poderão fazer com que suas construções desabem facilmente em ações mal sucedidas. O objetivo principal de cada fase é construir estruturas, como pontes ou torres, a fim de levar seu Goo à entrada de um cano, fazendo com que ele aspire os Goos para dentro.

LittleBigPlanet - PS3

LittleBigPlanet é uma das apostas mais inovadoras e diferente da Sony. Lançado para Playstation3, o título permite ao jogador modificar o cenário e criar as próprias regras do jogo, usando os materiais encontrados no mundo virtual e as habilidades dos personagens. O conceito por trás do game é similar ao da web 2.0, em que os usuários são os principais agentes de criação do conteúdo, como se verifica em serviços como o Wikipedia e o YouTube. Em LittleBigPlanet, que tem um clima de fantasia, o jogador tem diversas habilidades para interagir com o ambiente. Há itens para colecionar e quebra-cabeças, cuja soluçãorequer lógica e colaboração em grupo. Quanto mais explorar o mundo, mais o jogador aumenta sua capacidade de criar e modificar o cenário.

World of Goo prova que um bom jogo não é feito somente de gráficos

LittleBigPlanet, aposta da Sony no gênero plataforma

Crayon Physics Deluxe

Ganhador do 11º Independent Games Festival de 2008, o objetivo do game – que teve sua primeira versão criada por Petri Purho em apenas cinco dias não podia ser mais simples – é conduzir uma pequena bola até cada estrela contida em um cenário aparentemente desenhado por uma criança com giz de cera. Uma vez que o controle sobre os movimentos da bolinha é limitado (pode-se empurrá-la para a esquerda ou direita, não mais que isso) todo o processo é feito de maneira indireta.O jogador desenha objetos como bem entender e o game aplica as leis da física, considerando tamanho, peso e movimento. Assim, para fazer com que a bola atravesse um vão entre duas plataformas, basta traçar uma linha reta ligando as duas e empurrá-la. Também é possível compartilhar suas criações ou baixar novos quebra-cabeças arquitetados por outros usuários através da internet.

Fifa Street 3 - PS3

Trazendo na bagagem uma das séries de futebol de maior sucesso da história dos games, FIFA Street apela para um novo gênero, onde balançar o fundo da rede não deve ser a maior preocupação dos jogadores. A série chegou originalmente no Playstation 2, em 2005.
O título apela para o famoso futebol arte, onde a beleza das jogadas é muito mais importante que o resultado final da partida.

Mario Kart - Wii

Mario Kart Wii marca a estréia do jogo de kart mais maluco no console de nova geração da Nintendo. Estrelando novamente toda a turma do bigodudo mais carismático do mundo dos videogames, a série pretende alcançar vôos mais audazes ao permitir competições on-line!
Partindo do conceito que um número maior de jogadores resulta em mais diversão, o jogo apimenta a fórmula da franquia, destinada a entreter os jogadores com corridas insanas, as quais são ainda mais divertidas quando jogadas em multiplayer. Vale ressaltar que o modo de batalha também tem presença garantida.

Mario Kart Wii, com direito a competições com motos

Electroplankton - Nintendo DS

Electroplankton, segundo a Nintendo, é arte. O autor da obra em questão é Toshio Iwai, um artista multimídia japonês famoso por instalações que misturam imagens e sons com interfaces de interação com o expectador. Entre seus trabalhos mais curiosos estão um aparelho que revela o som das luzes e SimTunes, um jogo/sintetizador infantil publicado pela Maxis (a do The Sims) dez anos atrás. O "game" envolve a geração de imagens abstratas que, por sua vez, cria sons correspondentes.

Katamari Damacy - PS2

Um dos títulos mais originais de 2004 para o PS2. O game tem como objetivo controlar uma bola em vários cenários, afim de poder agrupar diversos objetos do ambiente nela.

GO➔

PixelJunk Eden

O terceiro game da série PixelJunk se passa numa espécie de jardim virtual, onde o participante deve coletar objetos chamados spectra e controlar o grimp (termo derivado das palavras inglesas "grip" e "jump", que significam segurar e pular, respectivamente) um objeto-criatura que tem a capacidade de saltar e aderir a estruturas orgânicas.

Portal-2007

Jogos de tiro em primeira pessoa nem sempre foi sinônimo de originalidade, por mais que venha sendo explorado ao longo dos últimos anos. Por outro lado, alguns conseguiram ultrapassar a barreira do "shooter" acéfalo para oferecer experiências mais densas e imersivas, como Condemned com seu terror psicológico e pouco enfoque no uso de armas e Bioshock e seu universo rico e detalhado. Portal também pode entrar na lista dos seletos jogos de primeira pessoa que sai da banalidade por conta da sua jogabilidade. Para escapar de uma complexa estrutura, o personagem incorporado pelo jogador tem a seu dispor uma arma capaz de criar portais interespaciais.

Reparem que a seleção dos títulos, são jogos voltados mais para a casualidade e/ou simplesmente uma experiência de Gameplay que a exposição sugere. Em especial o título do Nintendo DS Electroplankton que definitivamente não é um jogo, mas sim uma manifestação artística no qual o participante através de toques na tela sensível com a stylus, promove uma infinidade de sons e barulhos. Há alguma diferença entre ele e a Instalação Quadro Sonoro? Katamari é outro exemplo também do conceito Gameplay.

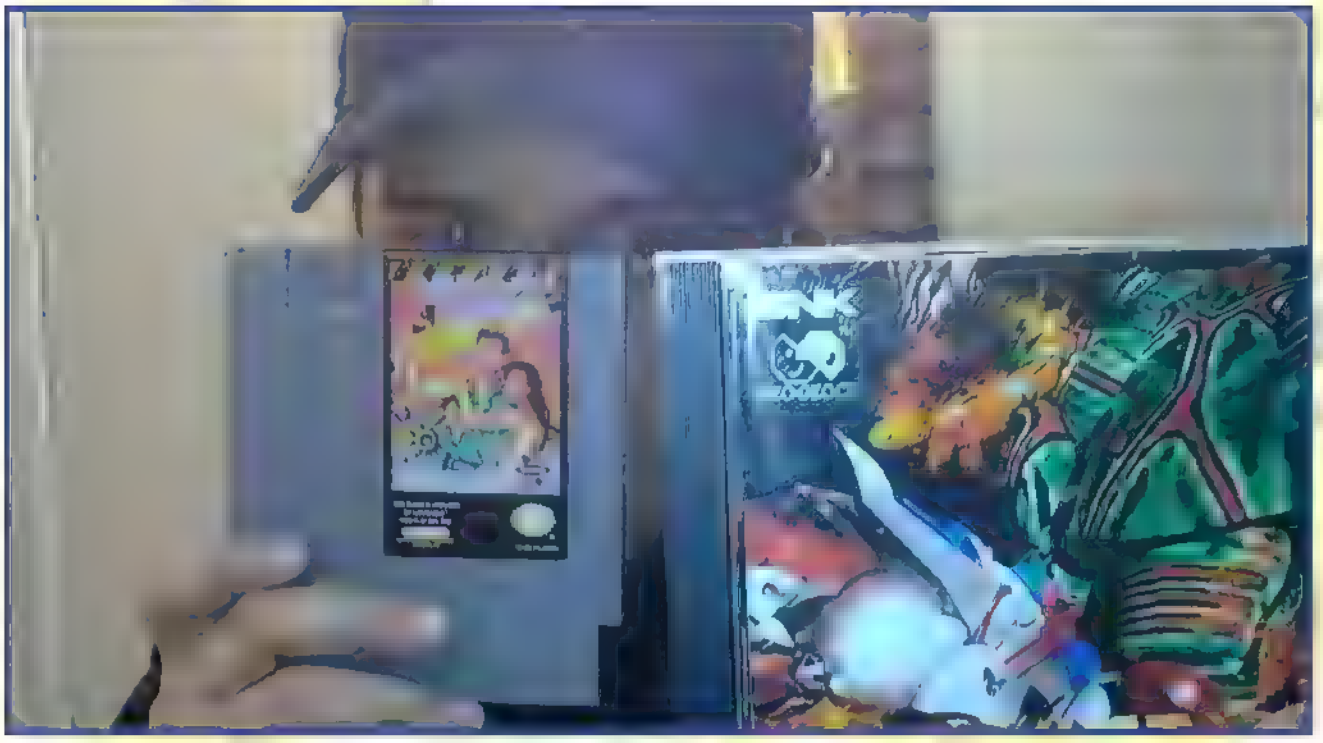
Pensando nisso, eu pergunto: Afinal de contas, videogame é somente para jogar ou este também sendo uma mídia como o cinema, teatro e música serve para qualquer manifestação de sentimento do homem? Afinal de contas, além de beleza, a arte também é expressão.

Bem, discussões a parte (e que discussão!) o evento é mais do que recomendado, até porque, não é todo dia que podemos presenciar isso no país e ainda mais com um bônus! Na faixa!

MB

Master Chief - A estrela da Microsoft e da Série Halo

Exposição Gameplay
02 de julho a 30 de agosto
Terça a Sexta 10h às 21h
Sábado, Domingo e Feriados 10h ás 19h
Local Itaú Cultural
Avenida Paulista 149 São Paulo - SP Tel.: 2168-1777
atendimento@itaucultural.org.br
www.itaucultural.org.br



Nesta edição batemos um papo com um dos editores da Game Sênior e também colecionador de videogames André Nesman. Confira agora esta entrevista

Por Beto Campos

Game Sênior - O que lhe motivou a ser um colecionador de videogames?
André Nesman *- Na era do NES, sempre comprava jogos ou minha mãe me dava de presente, e tinha dó de me desfazer do game mesmo depois de terminar. Assim, fui guardando eles e mais tarde, resolvi assumir de vez o colecionismo. Ainda guardo até hoje alguns games que comprei ou ganhei. Alguns games já tem mais de 15 anos que estão comigo.*

Game Sênior - Hoje em dia é muito difícil encontrar as raridades de seu acervo ou é difícil encontrar qualquer peça de sua coleção?
André Nesman *- Alguns games que tenho nunca encontrei pra vender por aí, mas não considero difícil, até porque colecio-no games e consoles conhecidos da galera. Muitos deles com uma vasculhada se consegue por um preço camarada.*

Game Sênior - Qual foi seu primeiro item e por quê?
André Nesman *- Meu primeiro item foi o NES, no qual guardo ele até hoje e funcionando. Antes, eu jogava Atari 2600 sempre na casa do meu primo e era louco por um. Nisso, meu irmão também comprou pra ele e era uma guerra pra ele me deixar jogar. Juntava dinheiro que ganhava da minha madrinha e dos meus pais e conheci o NES. Como minha grana não dava pra comprar sozinho o console, meus pais ajudaram de novo e comprei o mesmo.*

Game Sênior - Quais os cuidados necessários para que o videogame não fique inutilizável?
André Nesman *- Se o console tiver caixa, é bom sempre deixar guardado pra não pegar poeira. Se não tiver, deixo em embalagens de plástico feitas por mim mesmo. Ter um lugar específico para os jogos e consoles também ajuda. Sempre arrumar um tempo pra limpeza do local a ser guardado e também a limpeza dos games são primordiais.*

Game Sênior - Há algum item que você não tem em sua coleção e deseja ter, como um arcade por exemplo?
André Nesman *- Na época da febre dos Arcades, sempre falei que um dia iria ter um em casa. Ainda não consegui por falta de espaço, mas ainda está nos meus planos. Também pretendo pegar de volta um Jaguar. O console não tem jogos merecíveis, mas gosto muito do design do console e do controle. Outros dois que pretendo conseguir é o 64DD, Disk Drive que acopla embaixo do Nintendo 64, e o Neo Geo AES, de preferência com Pulstar e Blazing Star.*

Game Sênior - O que mais chama atenção quando você adquire uma peça nova em sua coleção? O valor nostálgico ou apenas algo agregado ao desejo de ter mais uma peça para seu acervo?
André Nesman *- Quando vou adquirir algo novo para a coleção, procuro por aquele jogo que sempre quis ter e nunca tive a oportunidade, ou então pela curiosidade de conhecer o game. Nunca compro um game que sei que não vou jogar. É bom colecionar games raros, mas também tem que ter em mente que vai gostar de jogar. Comprar um game apenas pra ser mais um pra coleção é desprezar a sua aquisição.*

Game Sênior - Você reforma algum videogame? Por exemplo, você chega a comprar outros componentes como cabos, controles e carcaças para trabalhar em outro console?

GO➔

Nas fotos, alguns itens da coleção de Andre

André Nesman *- Não conserto consoles. Gosto de pegar videogames com todos os componentes originais. Quando penso em trocar peças por outras, fica a impressão que ainda fica faltando alguma coisa. É o que acontece com meu Mega CDX, que queimou a fonte original e uso uma fonte de PSOne. Parece que fica faltando alguma coisa no console.*

Game Sênior - Qual foi à peça que deu trabalho para você conseguir?

André Nesman *- Foi The King of Fighters 99 do Neo Geo CD. Fiquei muito tempo atrás do game e nem pirata conseguia arrumar. O game apareceu quando estava em uma loja de games usados em Santo André, e um cara foi vender um Neo CD com vários jogos, entre ele, o KOF 99. Não pensei 2 vezes e já pedi para o dono reservar o game pra mim. Ligava todos os dias pra encher o saco dele e falar pra não vender pra ninguém. Uma semana depois, voltei lá e comprei o game.*

Game Sênior - Conte uma pequena história que você acha legal referente a construção de sua coleção.

André Nesman *- Existia uma locadora aqui perto de casa que alugava filmes e games de SNES, Master, Mega e NES. Em 2002, o dono resolveu retirar os games de NES e colocou todos a venda. Como eu estava desempregado, só consegui comprar 5 jogos originais cada um por 5 reais. Depois de um tempo, passei por lá e percebi que ninguém comprou nenhum jogo. Ele já estava desesperado querendo vender tudo. Nisso, ele me pediu pra fazer uma oferta em todos os 38 jogos que ainda estavam lá. Dei risada e quase quis chorar de raiva, e falei pra ele que tinha apenas 13 reais na carteira. Ele não pensou duas vezes e aceitou. Quase tive um ataque! Comprei 38 jogos de NES originais por apenas 13 reais. Precisei chamar um outro amigo meu pra me ajudar a levar tudo pra casa.*

Game Sênior - O que seus familiares falam? Eles lhe incentivam?

André Nesman *- No começo, minha família inteira criticou, falando que era perda de tempo e que não iria dar em nada. Hoje, o pessoal me dá apoio e elogia o que tenho. O maior incentivo vem da minha namorada, que também joga e me ajuda a achar algum jogo que eu esteja atrás.*

Game Sênior - Qual a peça que você mais aprecia de sua coleção?

André Nesman *- Dos consoles, fico entre o NES e o Nintendo 64 Japonês que tenho. O NES foi meu primeiro console e nunca deixei ele de lado, enquanto o N64 Japonês sempre quis ter um e poder jogar games exclusivos do Japão. Nos jogos, acho que Pulstar do Neo Geo CD é o escolhido. Tenho ele desde o lançamento do game, em 95.*

Game Sênior - E para finalizar, toda sua coleção por 1 milhão?

André Nesman *- Vou pensar na oferta he he he...*

BC

CAPA

Parabéns!!!

um dos maio[illegible]ones dos games foi lançado.
no deste ano porém, n[illegible]om a bola toda. Infelizmente com a saída da SEGA do
e dos jogos do ouriço tam[illegible]caiu por terra abaixo, o que é uma pena. Mas deixando
o amigo já é um adulto, por[illegible] não relembrar os bons tempos da série clássica para
por nossa conta!

CAPA/18 ANOS DE SONIC

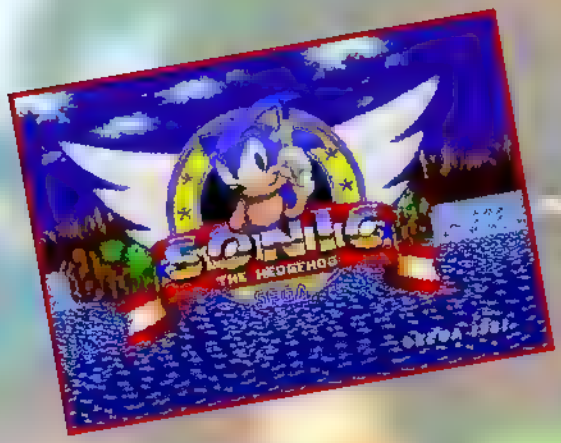
A série Sonic the Hedgehog é um dos grandes sucessos do Mega Drive na década de 1990. Nesta aventura, cabe ao veloz ouriço azul salvar os animais de seu planeta. O jogo foi criado com o objetivo de rivalizar com o personagem Mario, o "desconhecido" mascote da Nintendo. A velocidade do jogo tinha por objetivo, mostrar as vantagens do processador do Mega Drive em relação ao console de 16 bits da Nintendo, mostrando ao mundo o verdadeiro ponto forte do console da SEGA.

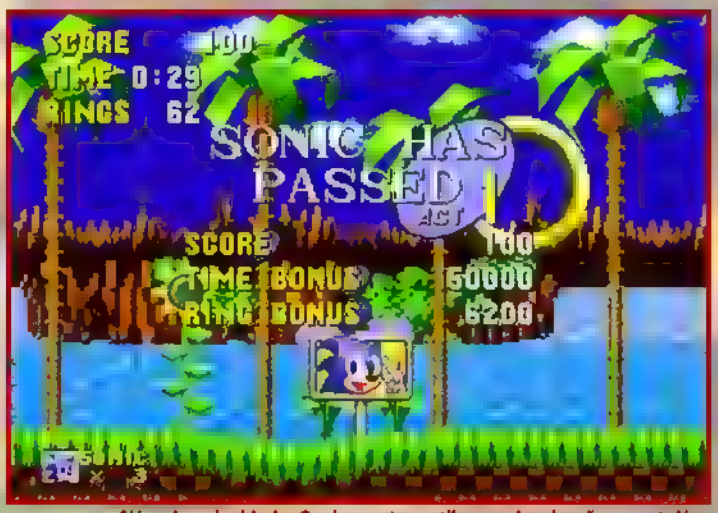
Sua produção começou em 1990, quando a Sega sentiu uma enorme necessidade de criar um jogo para o Mega Drive, pois até aquele momento, o Mega Drive era uma novidade e a imagem do Alex Kidd (coitado dele...) não era forte o suficiente contra o bigodudo Italiano. Logo, a última aparição de Alex Kidd após o surgimento do ouriço, aconteceu em 2001 no jogo Segagaga para o Dreamcast, lançado apenas no Japão.

Na época, a SEGA encomendou o jogo para o seu sector AM-8 (Hoje Sonic Team), explicando toda a necessidade de substituir o cansado Alex Kidd e que a criação era um jogo de Mega Drive. Até aí tudo bem, porém a parte mais difícil da missão - superar um milhão de cópias! Houve um concurso interno na SEGA para se chegar a algo respeitável e uma das idéias era um cachorro com um tatu?(como ficaria isso hein?). Mas no final das contas, o desenho de Naoto Ohshima para a criação de Yuji Naka é o que conhecemos e apreciamos hoje, o ouriço mais rápido do mundo – SONIC.

A Era de ouro do ouriço

Os clássicos jogos Sonic que entraram para a história e na nossa lembrança





Além da velocidade, Sonic mostra estilo com inspiração na art déco

Em 1991 é lançado Sonic the Hedgehog a criação da SEGA que se tornaria muito famosa no mundo inteiro. Sonic (em português, Sonic o Ouriço, em japonês Sonikku Za Hejjihoggu) é um ouriço (embora a TECTOY, distribuidora da SEGA no Brasil, o chamasse de porco espinho) azul bastante veloz, e que tem como objetivo principal salvar os outros animais do vilão Dr. Eggman (chamado de Dr. Robotnik em algumas adaptações ocidentais), que os transforma em robôs para trabalharem para ele como escravos.

Como é incrível um jogo 2D ser tão revolucionário para a época. Quando falamos na sensação de velocidade, não é exagero nenhum! Realmente a SEGA mostrou ao mundo o poder do processador do Mega Drive na clássica fase que este game nos concebe - Green Hill Zone.

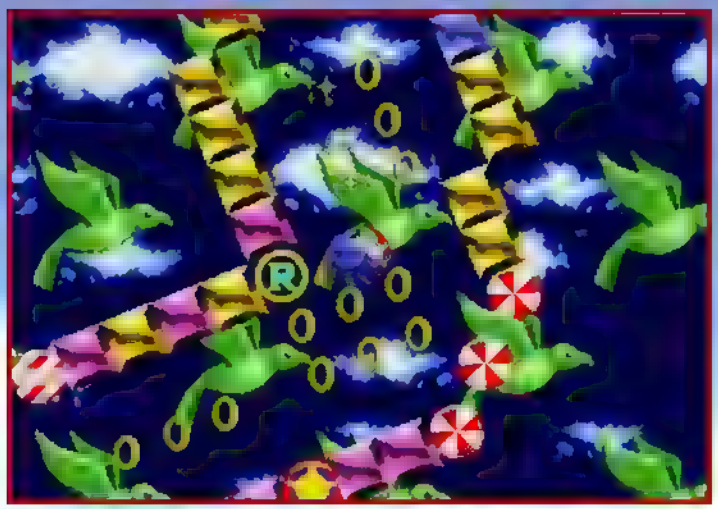
Falar de Sonic e não lembrar do tema de Green Hill é o mesmo em dizer que é fã de Metallica mas nunca ouviu One! A melodia fica na lembraça de todos que jogaram este clássico até hoje! Não é a toa que em todo VideoGamesLives (teremos novamente apresentações no Brasil neste ano) o meddley Sonic sempre faz parte do repertório de Tommy Talarico.

Ainda falando do choque do game para a época, além da velocidade, o design das fases é ponto fundamental. Saindo do padrão já conhecidos de plataforma, não que este jogo não tenha, nos deparamos com um looping logo no começo do game. Pode parecer bobeira, mas aposto que todos tiveram a mesma dificuldade - passar o looping. Acho que esta experiência pode ser comparada na primeira vez que você pega no controle de Super Mario 64.

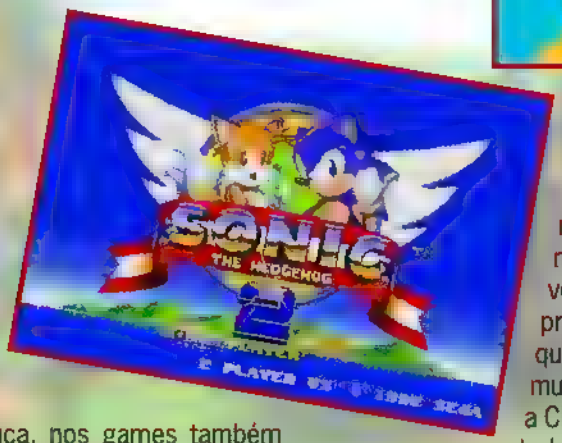
Para fazer tal ação, o jogador tinha que pegar um certo embalo para depois sim, seguir em frente (o spin dash só apareceu na segunda versão).

E ainda falando em fases, vale destacar também o detalhe das nuvens que se movimentam no cenário, algo bastante inovador para época. Inovador também foi a inspiração que os designers buscaram para a produção do clássico - *art déco*, movimento

eclético que nasceu na França em 1925 com a grande mostra Exposition Universelle des Arts Décoratifs.



Mesmo com a alta velocidade, Sonic possui uma ótima jogabilidade onde em alguns casos, cautela e precisão falam mais alto do que a agilidade do ouriço. Um clássico mais que OBRIGATÓRIO para qualquer gamer da face do planeta. E podem ficar tranquilos, o jogo é atemporal como todo clássico deve ser.



NOTA 10

Assim como na música, nos games também existe a grande responsabilidade de superar o sucesso de outrora. E Sonic, o arrasa quarteirão do Mega Drive em 1991, não seria diferente. O tempo passou e chegou 1992 e para a surpresa de todos, a sequência do ouriço é um sucesso absoluto.

Uma das principais novidades de Sonic 2 com certeza, era a presença de Super Sonic

Sonic conseguiu melhorar praticamente em todos os aspectos! Special stages incríveis, novo personagem (a raposa de duas caudas Tails, "Miles" na versão Japonesa), modo para dois jogadores e claro, a possibiliade de jogar com o SuperSonic! De todas as novidades, a mais bacana com certeza era o fato de controlar o nosso ouriço "saiyajin" dourado, após coletar todas as 7 caos esmerald.

E que special stages. Com uma visão em terceira pessoa, a sensação que o jogador tinha era, de estar em um toboágua (bem, pelos menos eu via desta maneira rs).

Outra vinda mais do que essencial e que ficou como característica marcante do personagem foi a inclusão do spin dash. Realmente no primeiro Sonic, as vezes tinhamos problemas por conta de velocidade que só obtinhamos quando pegávamos um certo pique. Na segunda versão, com a adição do movimento, ficou muito mais pratico passar por loopings e outros obstáulos das fases que precisavam de uma certa velocidade. Tails também foi muito bem vindo se bem que, quando ele é controlado pela a CPU, faz algumas burrices. Pena que o vôo dele não é controlado, isso só foi possível a partir da 3ª versão do game.

O som também está ótimo porém, longe de repetir o feito de Green Hill Zone. Outro destaque fica por conta dos gráficos, incrível como o pessoal do Sonic Team conseguiu trabalhar com a limitada (quando comparada ao SNES) paleta de cores. A velocidade por incrível que pareça estava ainda maior (segunda fase do game, Chemical Plant que o diga!)

O que não têm do primeiro jogo é a surpresa na jogabilidade ainda mais com o spin dash, não há mais problemas com loopings e afins. Porém, acho que a única coisa chata de uma sequência fica o fator surpresa (pelo menos na jogabilidade) na grande maioria dos jogos.

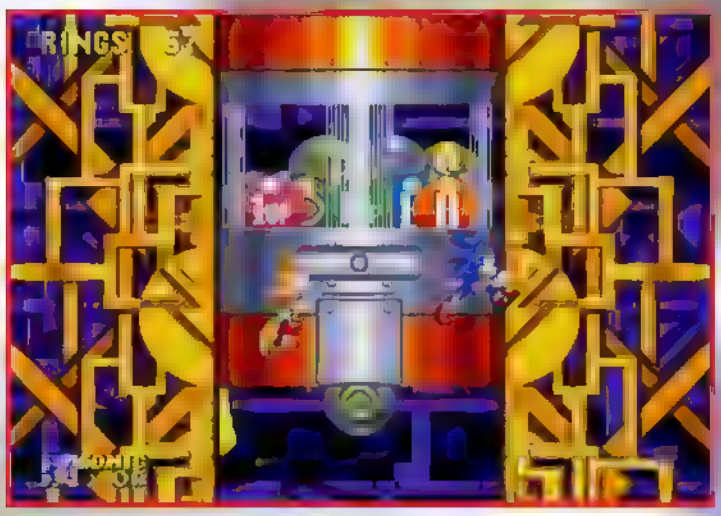
Pode até parecer impossível, mas aconteceu - Sonic 2 supera o respeitoso Sonic. Mas quem se importa se ficou bom não é mesmo? O que não podia era ficar pior.

Um game que não pode faltar na coleção de qualquer colecionador e na vida de qualquer gamer também!

GO➔

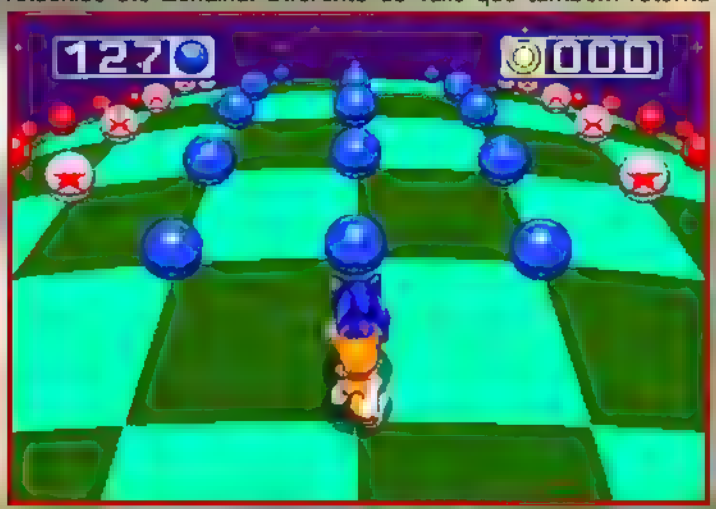
NOTA 8,5

Em 1994 chega a 3ª versão de Sonic. O jogo evoluiu muito em relação ao anterior na questão gráfica com alguns efeitos pseudo- 3D. Tal mudança pode ser vista logo de cara com a tela de introdução, com o nosso amigo em uma nova roupagem.

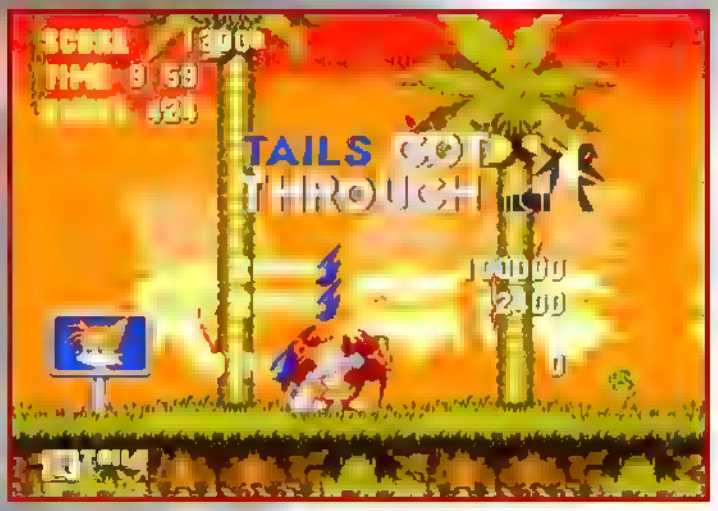


Outra novidade bacana é o save já que o game vem com bateria. Um detalhe que faltava nos games anteriores (não que o jogo seja muito longo, mas as vezes é preciso uma pausa e começar tudo de novo cansa).

Assim como na segunda versão, temos um novo personagem, Knuckles the Echdina. Diferente de Tails que também retorna nesta aventura, Knuckles não é um persogam jogável (somente no modo multiplayer) e nem muito amigável, mas isso muda depois...



O visual do special stage era de encher os olhos (literalmente), tanto que as vezes dava um dor de cabeça. .



Falando novamente em estilo gráfico, a inspiração da art déco ficou um pouco de lado. Os cenários estão com visual mais detalhado e realista comparado com as versões anteriores.

O som está um pouco diferente do habitual mas nada que atrapalhe a aventura, mas ainda sim, acho que neste quesito fica difícil ganhar das primeiras versões.

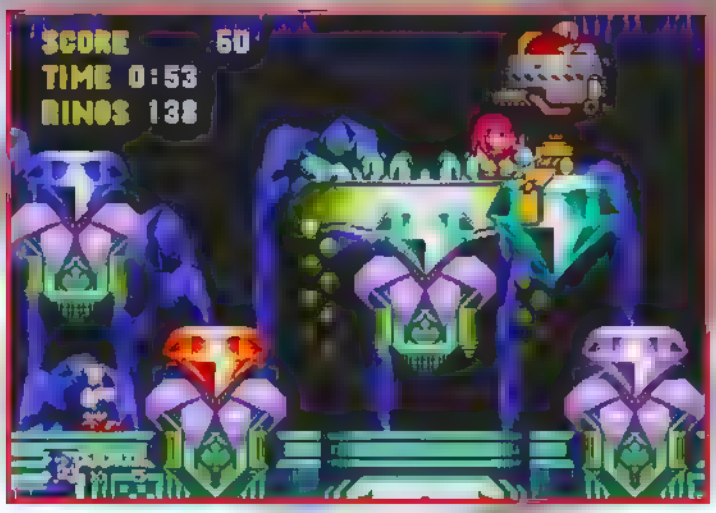
O famoso escudo agora conta com três variações - Fogo, Trovão e Água porém, somente Sonic utiliza o poder dos mesmos (basta apertar o botão de ação duas vezes).

O jogo ainda é rapido porém é visível que na maioria das fases, a exploração fala mais alto para a procura de itens, como os novos special stages por exemplo, que nesta versão é um show a parte! Ainda em uma visão em 3ª pessoa, o mesmo se passa em um ambiente 3D onde são necessários pegar um determinado número de esferas azuis. Feito isto, a esmeralda é sua. O único porém é que, em algumas fases por conta das cores, as vezes da uma dor de cabeça danada...rs.

Mesmo não repetindo o sucesso da segunda versão, Sonic 3 é um bom título da série sem dúvida. Se bem que, o jogo deixa uma sensação de inacabado porém, isto foi solucionado (ou planejado?) em Sonic and Knuckles.

A partir desta versão, Sonic começa a ter ainda em pequenas doses, um ar mais radical que é a marca dele atualmente.

Além da possibilidade de controlar Knuckles nesta versão, o cartucho tinha um slot em sua parte superior onde era possível colocar versões anteriores para jogar com Knuckles (com exceção de Sonic 1 que só habilitava special stages).



Diferente da versão anterior, o cartucho (sem nenhum outro jogo acoplado a ele) não possue save. Estilo gráfico e sonoro segue os mesmos padrões da 3ª versão. Ainda que o jogo seja bom, o melhor mesmo é controlar Knuckles em Sonic 2, com a possiblidade de explorar novas áreas já que o carinha rosado pode planar e escalar paredes. Como Sonic, Knuckles ao pegar todas as caos esmerald também torna-se Super Kunckles.

Jogar com Knuckles em Sonic 2 é bacana, mas Sonic 3 and Knuckles simplesmente é um dos melhores jogos Sonic!

Mas o melhor ainda estava por vim! Colocando Sonic 3, temos o que viria a ser realmente a 3ª versão de Sonic ou seja completo! São ao todo 14 fases com Sonic, 13 com Tails e 12 com Knuckles. Com esta junção, o desafio do game também fica maior, pois para ter o final completo, é necessário pegar todas as esmeraldas de ambos os jogos.

Quando isto é feito com Sonic ou Kunckles, eles deixam de se tornarem Super para tornarem Hyper! Isso mesmo! E Tails vira super Tails.

Ao lado de Sonic 2, Sonic 3 and Knuckles é uma das melhores versões da saga clássica do ouriço. Mesmo sendo difícil encontrar este jogo original (pois a versão pirata não possue o slot para conectar os outros cartuchos) a procura é mas do que válida e gratificante.

Os personagens

Veja os principais personagens [illegible] ao longo das versões

Tails (Miles na versão Japonesa)

A raposa de [illegible] caudas deu as caras na segunda versão do game em 1992. Quando controlado pelo computador ou modo para 1 jogador, atrapalha um pouco, entretanto [illegible] deixa [illegible] personagem [illegible] também.

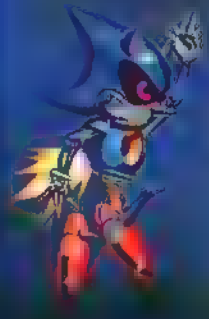
Amy the Rose

Namorada de Sonic fez sua primeira aparição em Sonic CD de 1993. Futuramente, tornou-se jogável em alguns dos vários jogos do ouriço.

Knuckles

Apareceu pela primeira vez em 1994 na terceira versão de Sonic como antagonista. Volta como personagem jogável e amigável em Sonic and Knuckles. Tem habilidade de planar e escalar paredes.

Metal Sonic



[illegible] versões [illegible] cenário, foi a sua estréia no Sonic CD também. Uma pena que somente Sonic é controlável nesta versão.

GO➔

Os jogos do ouriço

São vários os jogos com o mascote da Sega. Incluindo até jogos com os seus amigos (O caso de Knuckles em Chaotix). Aqui listamos os principais. Veja:

Master System e Game Gear
Sonic 1
Sonic 2
Sonic Chaos
Sonic Triple Trouble
Sonic Drift
Sonic Drift 2
Sonic's Edusoft
Tails Sky Patrol
Tails Adventures
Sonic Labyrinth
Sonic Blast
Robotnik' M.B.Machine
Sonic Spinball

Mega Drive
Sonic the Hedgehog
Sonic the Hedgehog 2
Sonic the Hedgehog Spinball
Dr. Robotnik's M.B. Machine
Sonic the Hedgehog 3
Sonic & Knuckles
Sonic Classics
Sonic 3D Blast

Sega CD
Sonic Cd

Neo Geo Pocket
Sonic Pocket Adventure

Sega 32X
Knuckles Chaotix

Sega Saturn
Sonic 3D Blast
Sonic Jam
Sonic R

Game Boy Advance
Sonic Advance
Sonic Advance 2
Sonic Advance 3
Sonic Pinball Party
Sonic Battle
Sonic the Hedgehog Genesis

Dreamcast
Sonic Adventure
Sonic Shuffle
Sonic Adventure 2

Game Cube
Sonic Adventure DX
Sonic Adventure 2 - Battle
Shadow the Hedgehog
Sonic Heroes
Sonic Gems Collection
Sonic Riders

Playstation 2
Sonic Heroes
Sonic Mega Collection Plus
Sonic Gems Collection
Sega Superstars
Sonic Unleashed
Shadow the Hedgehog
Sonic Riders
Sonic Riders: Zero Gravity
Sega Genesis Collection

XBOX
Sonic Heroes
Sonic Mega Collection Plus
Shadow the Hedgehog
Shadow the Hedgehog

PC
Sonic CD

Arcade
Sonic the Fighters

Xbox360 e Playstation 3
Sonic Rivals
Sega Genesis Collection
Sonic Rivals 2

Nintendo Wii
Sonic and the Secret Rings
Mario & Sonic at the Ol Games
Sonic Unleashed
Sonic Riders: Zero Gravity
Sonic and the Black Knight

Nokia N Gage
Sonic N

Nintendo DS
Sonic Rush
Mario & Sonic at the Ol Games
Sonic Rush Adventure

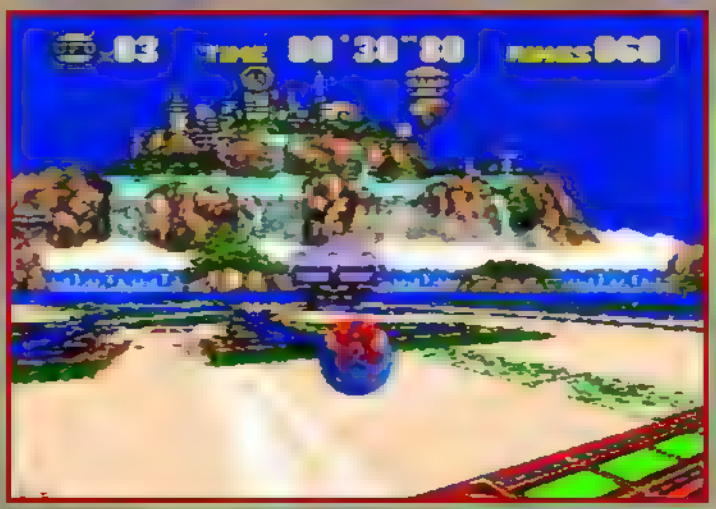
Sony PSP
Sonic Rivals
Sega Genesis Collection
Sonic Rivals 2

Jogo: Sonic CD
Lançamento: 1993
Plataforma: Mega Drive
Gênero: Plataforma
Fabricante: SEGA

NOTA 8

Aaaaaaaahhhhhhhhhhhh..... Sonic CD... Como esquecer dele... O melhor jogo do Sonic teve sua música tema imortalizada por muitos fãs e chegou até a ser executa entre as músicas mais pedidas nas rádios japonesas.

A produção de Sonic CD foi marcada por muitas especulações. Rumores dão conta de que Sonic CD foi projetado para ser uma continuação do primeiro jogo do Sonic de Mega, mas acabou sendo transferido para o SEGA CD e Sonic The Hedgehog 2 tomou seu lugar. Quando foi anunciado uma versão exclusiva para o SEGA CD, seu protótipo ganhou o nome de "CD Sonic". Após um tempo, a SEGA definiu o nome como "Sonic CD". Alguns itens contidos no protótipo do jogo foram retirados. Parece que a SEGA fez o certo ao mudar o projeto do Mega Drive para o SEGA CD, ganhando assim, mais tempo para trabalhar no game. Os cenários ficaram bem mais detalhados e brilhantes e ganhou uma das melhores trilha sonoras já produzidas, que se encaixou perfeitamente no game.



Os special stages de Sonic CD, utilizava efeitos já conhecidos no SNES

Sonic CD foi o primeiro game a ganhar uma abertura e um final em desenho, feito pela Toei Animation, que produz o desenho Digimon. No game, também tem a estréia de Metal Sonic, robô produzido por Eggman para destruir Sonic, e Amy Rose, a ouriça que é apaixonada por Sonic e não deixa ele em paz. Amy é sequestrada pelo Metal Sonic e cabe ao ouriço resgatá-la.

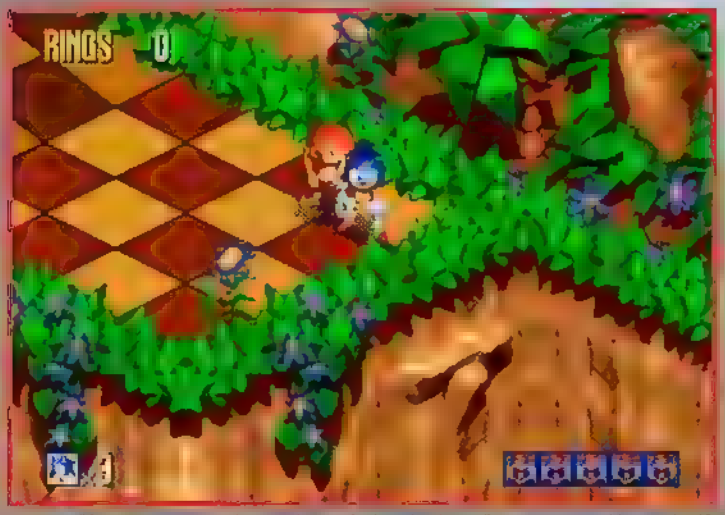
Em Sonic CD, você tem a capacidade de viajar no tempo, dividido em 4 tempos: Past (Passado), Present (Presente), Good Future (Futuro Bom) e Bad Future (Futuro Ruim), mas o final de cada fase sempre será no futuro, variando em bom e ruim,

dependendo apenas do seu desempenho. Para que o futuro seja bom, é preciso viajar no passado nos dois atos anteriores e destruir as máquinas construídas pelo Dr. Eggman e também destruir os hologramas do Metal Sonic. Assim, no último ato de cada fase irá enfrentar Eggman no futuro bom.

Jogo: Sonic 3D Blast
Lançamento: 1996
Plataforma: Mega Drive
Gênero: Plataforma
Fabricante: SEGA

NOTA 8

A despedida de Sonic na era 16 bits foi boa (mas poderia ser melhor) com 3D Blast. Não é o melhor da série porém, o jogo ousou ao colocar nosso amigo em um mundo com perspectiva 3D similar ao clássico Donkey Kong Country do SNES. Visuais ficaram bacanas entretanto, a essência que todos estavámos acostumados com os jogos anteriores não esta mais presente, como o fator velocidade por exemplo.



Mesmo com um visual ótimo, ainda falta "algo" para a experiência de 3D Blast ser completa

Nesta versão o único personagem jogável é Sonic, mas os velhos conhecidos aparecem para apresentar os special stages. Ao contrário da 3ª versão, aqui não rola dor de cabeça (rs) e por sinal, os mesmos são bons.

Para prosseguir nas fases, Sonic deve resgatar os flicks, pássaros que estão aprisionados em máquinas por Dr. Robotnik. Uma vez resgatados, em cada fase tem um círculo onde deve ser colocados os pássaros. Feito isso, a próxima etapa da fase estara liberada.

Velocidade, falta de outros personagens da saga jogáveis, são um dos pontos que faz com que este jogo não seja um Sonic que todos nós conhecemos e aprendemos a adorar. Como já dito, não é um jogo ruim, mas poderia ser melhor.

Mas de qualquer maneira, um jogo que não pode ser esquecido e nem faltar na coleção de ninguém.

E o futuro de sonic?

A pergunta que não quer calar não é mesmo? Podemos ver que no passado, Sonic era a bola da vez da SEGA. Entretanto atulamente, infelizmente os jogos de Sonic faz com que você fique com mais vontade de jogar os games do passado. Não que isso seja ruim, pelo contrário, mas quem não queria ver um ótimo jogo de Sonic em uma plataforma atual?

Mario Galaxy é show de bola e faz jus a versão 64 ao mesmo tempo em que devemos esquecer a versão Sunshine para Game Gube. O que diabos ocorre nos produtores da SEGA? Há tantas idéias e hoje, com os meios de comunicação, bem que os mesmos poderiam ouvir os fãs de longa data da série para criticas e sugestões não é mesmo?

Mas como todo aniversário, sempre desejamos paz, amor e saúde para outros aniversários que virão, com Sonic não poderia ser diferente.

Alias, acho que a única diferença, é que nosso héroi tenha muita, mais muita saúde mesmo para encarar um futuro ainda que obscuro porém, não sem esperanças!

FELIZ ANIVERSÁRIO SONIC!!!!

EQUIPE GAME SÊNIOR

O PASSADO NO PRESENTE

Em plena era de gráficos soberbos, Megaman 9 mostra todo o poder com visual 8 bits

Megaman 9 nos mostra que é possível fazer um jogo moderno com gráficos antigos. Que venham outros! Se foi inspirado nos personagens Pinóquio ou Astro Boy (afinal estes foram criados bem antes de Megaman e possuem uma história quase semelhante) isso nunca iremos saber. Mas com certeza e diferentes deles, Megaman nunca quis ser um menino de verdade, mas no fundo, todo menino queria ser um pouco de Megaman, tamanho o carisma que o personagem criou em torno de si mesmo e em uma geração de crianças que acompanhara as aventuras do azulzinho.

Ainda me lembro da primeira vez que joguei Megaman, aquele robozinho azul de olhos esbugalhados e que tinha uma arma no lugar de uma das mãos. Aquele jogo de plataforma repleto de pequenos segredos e desafios, era algo que nos mantinha ocupados durante horas e dava aquele gosto todo especial de explorar cada fase do começo ao fim. Disfarçadamente, o jogo continha elementos de estratégia, pois a grande sacada de copiar a arma de um chefe de fase quando derrotado e usá-la contra outro, foi algo sem precedentes e inovador naqueles dias e, descobrir qual arma certa para usar, era um desafio divertido.

Megaman não era um herói solitário, além de contar com a ajuda do Dr. Light e Roll, ganhou companheiros como Rush (o cão) e Beat (o pássaro), mas Willy também tinha os seus trunfos,e havia modificado Proto, considerado o irmão gêmeo de Megaman e um dos inimigos mais formidáveis que o robozinho teve durante sua era clássica. Quem não se lembra da entrada e do som de assovio sintetizado? Isso me fez lembrar, outra importante marca registra do jogo, as trilhas sonoras.

As trilhas sonoras de Megaman tornaram-se tão clássicas quanto o próprio jogo, o ruído sintetizado da arma carregando, a música tema de entrada de fase e das próprias fases, era algo empolgante.

Ainda fico imaginando, como deve ter sido o frenesi entre os fãs quando a Capcom lançou um concurso para que os mesmos mandassem desenho para escolherem os próximos inimigos de Megaman em um de seus jogos. Aquilo deve ter causado um verdadeiro alvoroço entre os jogadores, e imagino as milhões de cartas que não foram mandadas. Megaman parecia que queria criar um laço com seus admiradores, e conseguiu. Pois edição após edição tanto para NES quanto para o portátil Game Boy, Megaman marcou sua presença e já havia se tornado sinônimo de sucesso garantido.

Mas foi então que a era 16 bits, chegou, depois da sexta aven-

tura de Megaman, o personagem ganhou gráficos mais caprichados e de acordo com o novo console da Nintendo e finalmente entrou na era X. Parecia que a era clássica de Megaman havia cumprido seu papel e chegado ao fim... Parecia.

Quase 15 anos depois de um Megaman com gráficos 8 bits, eis que ressurge: Megaman 9. Mas espere aí? Não havia acabado a série clássica dos gráficos na versão 6? Muita gente achou isso muito estranho, mas quem se importa? Afinal tínhamos uma nova aventura de Megaman e no seu estilo mais clássico e que consagrou o personagem mundialmente.

Nesta nova aventura de Megaman, Willy deu um jeito de incriminar o Dr. Light e mostrar para todo o mundo que ele era o vilão afinal de contas. Criou um vídeo em que supostamente Light estava convidando Willy para um plano diabólico de dominação global e que precisava de grana para financiar os robôs e neste vídeo, Willy não concorda com isso e se recusa a participar (ta bom, conta outra...). Light é preso e Willy parecia ter vencido afinal, mas foi então que Megaman descobriu indícios da falcatrua de Willy, e descobre um chip que contém toda a verdade, mas quando ele ia levar este chip as autoridades, eis que aparece o disco voador do Dr. Gor... Quer dizer do Dr. Willy e rouba esta prova do crime de Megaman. Daí amigos já sabemos como esta história vai parar.

Falemos um pouco sobre o jogo...

Baseado no mesmo engine dos dois primeiros jogos de Megaman, os jogadores podem sentir um pouco a falta do tradicional: "Power Slide" e do: "Charge Shot". Isso faz falta? Talvez, mas para os jogadores veteranos foi como reviver as emoções e dificuldades dos dois primeiros jogos em uma aventura novinha em folha. Muitos fãs ficaram muito felizes ao reverem uma galera que estava há muito tempo sumida: Rush , Beat e Eddie que dão aquela força ao personagem no decorrer das fases, essas como de costume conta com 8 Robot Masters , e desta vez com uma novidade, a primeira robô feminina mestra de fase (sem contar a Roll que é aliada) chamada: Splash Woman (Ninguém pode dizer que Megaman é um jogo machista).

Proto também dá as caras e uma ajuda a Megaman, o interessante é que ele pode realizar o Power Slide, mas comparado á Megaman ele tem limitações e sofre mais dano físico que o azulzinho, isso sem contar que seus tiros são mais limitados e que ele não pode comprar itens nas lojas. Mas não pensem que Megaman 9 fica só no básico, algumas mudanças como: Time Attack,Endurance Mode além do Shop que é a loja onde Megaman pode comprar itens como, Energy Tanks e cápsulas de energia e até uma opção bônus onde ele joga sem capacete.

Para os fãs mais puritanos de Megaman, que adoram os gráficos do NES em seus mínimos detalhes, foi colocada uma opção de jogo de 480p (conhecida no jogo como legacy mode). O que é isso afinal? Simples! Reproduz os gráficos do NES tão detalhadamente, que até os Bugs mais comuns foram colocados propositalmente (vai entender não é?).
Mas o que dizer de um jogo, que se utilize de gráficos considerados obsoletos em uma nova geração? Onde a busca pelo realismo e perfeição gráfica parece reinar absoluta?
Para os críticos mais pessimistas e incrédulos quanto a esta idéia, o resultado não podia ser melhor. A crítica internacional recebeu bem Megaman 9, elogiando não só a criatividade da concepção gráfica de jogo e das fases, mas, também sua jogabilidade e desafio (acreditem este jogo é muito difícil mesmo) que coloca toda a perícia do jogador em prova.

Mas independente das opiniões das revistas, Megaman 9 é um jogo que agrada tanto aos jogadores veteranos, que cresceram junto com a fase clássica do herói quanto a esta nova geração, que aprendeu a gostar de Megaman. Eles gostaram de poder reviver em um console next gen toda a experiência autêntica e pura de Megaman. Alguns novos fãs de jogos clássicos, mais exaltados até se arriscam a dizer:

"Ta vendo? Não é só a sua geração que teve Megaman assim, a minha também teve!"

Megaman é um clássico eterno, que simboliza em suas várias versões e era, um jogo que ainda atravessará muitas gerações e que sempre irá conquistar adeptos. Poucos jogos antigos conseguem sobreviver tantas gerações, quanto Megaman. Um clássico do passado com uma diversão sempre presente.

Reinaldo (Old) Ferreira
Jogador Veterano, Historiador, Pesquisador e nas horas vagas faz reviews de games clássicos.

A equipe Game Sênior agradece a colaboração de Old com esta super matéria!

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

REVIEWS

Nesta edição:

top gerar = snes

pulstar = neo geo

pit - fighter = arcade

master of darkness= master system

black belt= master system

metal gear = nes

vice project doom = nes

SNES/TOP GEAR

Por Beto Campos

Top Gear (Top Racer no Japão) é um jogo feito em 1992 para o Super NES. Foi publicado pela Kemco e desenvolvido pela Gremlin Graphics. Este é o primeiro jogo da franquia Top Gear e um dos primeiros do gênero para o SNES. O objetivo do jogo é tornar-se o piloto mais rápido do mundo correndo em vários países.

A história deste fantástico jogo não é apenas um marco na montruosa carreira do SNES, mas também para muitos gamers ou jogadores acíduos espalhados pelo mundo, tanto para nintendistas de plantão ou não. O jogo seria produzido com exclusividade no Japão para o NES em 1989, embalado pelo grande hit da época, Rad Racer.

Porém, a Nintendo havia criado o poderosíssimo SNES e necessitava de jogos o quantos antes e, devido a esta necessidade a Nintendo negociou com a Kemco para que o jogo saísse para o SNES no Japão. O jogo foi lançado em 27 de março de 1992 e para a supresa de todos, o game foi um enorme sucesso, o que repercutiu em um lançamento em abril de 1992 nos U.S.A

e no final de 1992, o jogo foi levado para o mercado Europeu (a Kemco decidiu colocar o nome de Top Racer na europa mas o jogo era o mesmo).

Mas o jogo não é bom apenas pelo fato de o SNES ser o grande console da época, mas também por causa de um outro fator - a

trilha sonora do jogo, que é algo tão marcante em nossas vidas quanto o título. Quando ouvimos a música deste grande jogo, é como fechar os olhos e irmos para uma época mágica de nossas vidas. Devemos tudo isso ao músico Barry Leitch, que produziu a trilha sonora do jogo Lotus Challenge do computador Amiga. Barry por sua vez remixou a música do game Lotus Challege para converter para o game no SNES.

Barry Leitch entrou para história dos games assim como os músicos Koji Kondo (The Legend Of Zelda) e Nobuo Uematsu (Final Fantasy). Mas o melhor disto tudo é ver a grande influência do trabalho de Barry hoje em dia, como a banda Mega Driver e a banda britânica Muse, que criou uma música inspirada na trilha sonora do jogo.

O sucesso não foi o que foi só por esses fatos. O jogo é sem sombra de dúvida, muito divertido e um grande ponto são os carros, cada um com sua cor e o que é muito engraçado, pois devido a cor, cada carro lembra um modelo esportivo de alguma marca famosa do mundo das pistas.

Irei falar qual o modelo de carro cada um me lembra, porém, não digo isto como uma regra, mas sim como observação até porque, cada fã do jogo deve ter sua lista preferida. Aí vai a minha: Ferrari Testarossa (carro vermelho), Ferrari 288 GTO (carro branco), Honda NSX (carro roxo), Porsche 959 (carro verde).

Outro ponto diferente nos carros não era apenas as cores, mas também o consumo de combustível, acerelação 0 a 100, o que deixa o jogo ainda mais desafiador porque em algumas corridas é possível fazer estratégias.

Temos também o nitro que é crucial em uma corrida. Se o jogador não souber o momento exato de usar o nitro, ele pode perder a distância e deixar de vencer a competição. Que emoção isto trazia para as disputas!

São vários circuitos espalhados pelo mundo, o que não deixa o jogo repetitivo e cansativo de jogar. Nesses circuitos vale destacar dois que são do Brasil. Veja só que beleza, são eles: Rio de Janeiro e a Floresta Amazônica. Abaixo segue a lista com todos os circuitos:

United States (Estados Unidos)
Las Vegas, Los Angeles, Nova York, San Francisco;

Latin America (América Latina)
Rio de Janeiro - Brazil, Machu Picchu- Peru, Chichén Itzá - Mexico, Rain Forest (Floresta Amazônica) - Brazil;

A trilha sonora de Top Gear, é uma das mais inesquecíveis de todos os tempos!

Japan (Japão)
Tokyo, Hiroshima, Yokohama, Kyoto;

Germany (Alemanha)
Munich, Cologne, Dark Forest, Frankfurt;

Scandinavia (Países Escandinavos)
Stockholm - Sweden, Copenhagen - Denmark, Helsinki - Finland, Oslo- Norway;

France (França)
Paris, Nice, Bordeaux, Monaco

Italia (Itália)
Pisa, Rome, Sicília, Florença

United Kingdom (Reino Unido)
London, Sheffield, Lake Ness, Stonehenge

Vencendo nessas pistas, o seu nome estará mais que consolidado no hall da fama do automobilismo. Seu nome será conhecido no resto do mundo!

BC

Segue algumas imagens do jogo que inspirou Top Gear, Rad Racer do NES.

NOTA 8

Jogo: Top Gear
Lançamento: 1992
Plataforma: SNES
Gênero: Corrida
Fabricante: Kemco

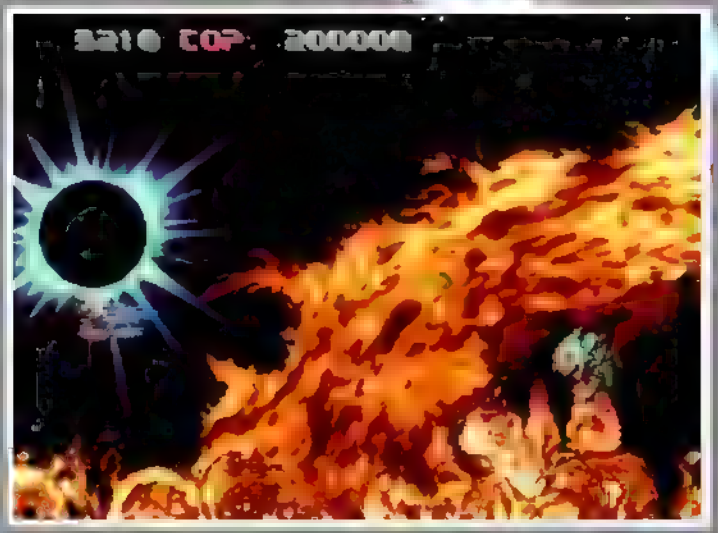
NEOGEO/PULSTAR

Quando recebi a missão de escrever o review de Pulstar, fiquei muito empolgado. Isso porque sou ULTRA FÃ de Pulstar, capaz de gravar as músicas em um CD e colocar no carro (realmente fiz isso). Lembro de quando o game foi anunciado no final de 1994 e vi as primeiras imagens, prometendo um novo estilo gráfico no Neo Geo.

Só quase 1 ano depois, com o lançamento do game para Arcade consegui ver o que tinha de especial. Fui obrigado a esperar mais 2 sofridos meses pelo lançamento no Neo Geo CD (a grana era muito curta pra poder comprar um AES). Desenvolvido pela então quase desconhecida Aicom, ela cumpriu a promessa em grande estilo. Pulstar foi um dos primeiros games do Neo Geo a utilizar gráficos 3D pré-renderizados no estilo SGI em sprites 2D, gerando um visual incrível, tanto nos cenários quanto nos inimigos.

Para uma empresa de primeira viagem no Neo Geo, a Aicom foi ousada em criar um game apresentando um visual diferente do que os jogadores estavam acostumados a ver, e nessa ousadia ela saiu vitoriosa. O game se tornou referência no console da SNK e levou o Neo Geo a um novo patamar de estilo gráfico, abrindo portas para outros games que também utilizaram o mesmo estilo gráfico (como sua sequência Blazing Star e depois Prehistoric Isle 2).

É inegável notar a semelhança entre Pulstar e R-Type, e aposto que quando você mesmo olhar o game, vai chamar o game de R-Type. A base na frente da nave, jogabilidade, o tiro laser e até a própria nave são muito parecidos entre ambos os games. Há quem diga que alguns funcionários da Irem realmente saíram da empresa pra poder se juntar a Aicom, que na época era uma subcontratante de outras empresas. Se é verdade ou não, o importante é que a fórmula de R-Type foi muito bem executada em Pulstar.



KAORU ESTÁ FURIOSA

Em 2248 a humanidade conseguiu pela primeira vez na história um sinal estraterrestre, mas com planos de destruir a Terra. A raça humana tem pouco tempo para se preparar.

Em 17 de Julho de 2256, as forças alienígenas chegam a primeira linha de defesa do sistema solar e as derrotam com facilidade. Ao invés de voltarem para a Terra, é decidido formar um Esquadrão para combater a raça alienígena.

Kaoru Yamazaki e sua irmã Naomi integraram-se na Space Defense Academy. Com muita dedicação e empenho, imediatamente subiram ao topo de suas classes, disputando elas mesmas entre si a posição de numero 1.

Com um futuro promissor pela frente, Naomi se integrou na Space Defense League e se transformou na melhor piloto da organização.

Após a sua formação, Naomi se juntou ao ESQUADRÃO PULSTAR para combater a ameaça Alien, mas algo saiu errado. Naomi desapareceu em batalha sem deixar sinal. Ciente do que aconteceu com sua irmã, Kaoru se desespera e rapidamente se alista na PULSTAR para encontrar sua irmã desaparecida.

A bordo de sua nave, DINO246 Fighter, Kaoru deve voar para fora do centro de Milky Way para resgatar Naomi e destruir a horda alien!!!

O Neo Geo fez milagres com a placa de 16 bits. Um dos melhores jogos para a plataforma em matéria de gráficos.

COLÍRIO PARA OS MEUS OLHOS.

A tela demo de Pulstar também se destaca. Logo no começo, o logo do Neo Geo em esfera cai pingando em cima do nome da Aicom, em um movimento suave, parecendo uma bola de borracha bem macia.

Logo após, aparece Kaoru correndo em direção a sua nave em uma movimentação limpa. O desenho de Kaoru foi inspirada nos animes japoneses e dá mesmo a sensação de estar assistindo uma apresentação no estilo anime. Já na primeira fase, você vai estar em órbita da Terra e verá ela no fundo do cenário em um visual surpreendente. Ao longo das oito fases, poderão ser encontrados inimigos que parecem ser reais pelo efeito causado quando se movimentam. O mestre da quarta fase por exemplo, parece garras de verdade quando estão se movendo.

Quem escolher a versão do Neo Geo CD vai sair ganhando e ao mesmo tempo perdendo. No Arcade e Neo Geo AES , só há uma tela de apresentação no início da primeira fase, em que a nave de Kaoru aparece subindo no cockpit e decolando no espaço.

Já no Neo CD, cada uma das fases aparecerá uma cut-scene diferente da outra, todas elas com um visual de CG de dar inveja aos outros consoles da época. O Neo Geo CD só foi prejudicado por uma coisa: seu eterno load time. A cada cena de abertura nas fases, é preciso esperar pelo menos uns 30 segundos de carregamento. Terminando a cena (que deve durar uns 10 segundos), ele volta a carregar a fase e é mais 40 segundos de espera.

A música orquestrada foi feita na medida certa para cada fase, variando entre climas tranquilos e outros mais tensos. O som de explosões e tiros da nave também se destacam e não deixam a desejar.
Falando em tiros, há varias opções. Na parte central, embaixo da tela, está localizada a barra de tiro, que está dividida em duas partes. Segurando o botão A, seu tiro poderá carregar e ter um poder de fogo maior.

Apertando o botão rapidamente, um outro tipo de tiro será acionado , crescendo seu poder de fogo. Acoplando a Voyager na frente da nave, ela poderá servir como defesa para tiros inimigos de pequeno porte. Com ela, também poderá escolher entre cinco tipos diferentes de tiro. Existe ainda a possibilidade de se acoplar as IO, bases de ataque que ficam entre a nave. Outros tipos de Power Up virão no decorrer do game, como Speed, Misseis e Charges, que servem para deixar o carregamento das barras de tiro mais rápida.

Realmente Pulstar está entre os melhores jogos do Neo Geo, tanto pelo seu visual como por seu estilo. Um console que sobreviveu de grandes jogos de luta foi presenteado com essa pérola e se destacou. Sendo um cover ou não, é um jogo que merece respeito por dar ao Neo Geo uma opção a mais de outros estilos no meio de tanta pancadaria.

AN

NOTA 9

Jogo: Pulstar
Lançamento: 1995
Plataforma: Arcade/NeoGeo/NeoGeo CD
Gênero: Nave
Fabricante: SNK

Pit - fighter

Um jogo que é mais que um murro na boca! Isso mesmo! Estamos falando de Pit Fighter, jogo que foi criado pela Atari Games em 1990 e um dos primeiros jogos a usar imagens digitalizadas com atores reais, assim como as séries Mortal Kombat e NBA Jam.

O jogador poderia escolher entre três personagens para correr atrás de dinheiro fácil, talvez nem tão fácil assim! Mesmo porque o lutador teria que lutar em locais mais perigosos e sujos do que qualquer casa de fliperama da época, ou ate mesmo em uma pocilga mais suja e horrenda do que qualquer bar nojento que abrigasse os arcardes.

O jogo contava com 11 personagens porem só haviam três jogáveis. Ty um carismático lutador de Kickboxing, Buzz grande lutador de luta livre e por fim Kato, um ágil lutador de Kung fu (assim eu acredito). Após o jogador fazer a sua escolha ele enfrentava o estranho elenco do jogo, que na verdade são jogadores controlados somente pelo computador.

O elenco jogavél esta ai. Buzz, Ty e Kato. Um ponto alto do game era o multiplayer com três jogadores simultâneos

O primeiro lutador é o The Excecutioner, uma espécie de carrasco sem camiseta com uma barriga de chopp que para falar a verdade não causava nenhum medo (mas quando eu era pequeno nossa mãe). O segundo é um tanto que inusitado assim eu diria, o Southside vulgo Mussum (Cacildis) com seus movimentos desconcertados e engraçados.

A terceira se veste como uma meretriz para não dizer outra coisa. Angel, uma lutadora muito estranha porque por mais que seja uma mulher, ela tem uns movimentos de homem o que é um tanto quanto estranho não só para época, mas para os padrões de hoje também. Agora o quarto, CC Rider, um motociclista que esta mais para galinha preta do que um motociclista de motoclub.

Porém o Chainman é um oponente que coloca medo viu! O famoso bebezão, um matador de fichas nato, até mesmo porque o cara bate com a cabeca e há momentos que ele atropela você, mas não continua andando, e já fica em cima de você pronto para continuar batendo de qualquer jeito mesmo (haja erro de programacão).
Heavy Metal, este de headbanger não tem nada de nada. O cara esta mais para punk e Duck King, da famosa série Fatal Fury do que outra coisa! Mas agora o personagem mais engracado do jogo Mad Miles, ele lembra demais o seu Madruga, e também a propaganda do Biotônico (um magricelo metido a lutador que da porrada em todo mundo).

Enfrentar os dois bebezões antes da luta final, é muito bacana. A tela escurece e os dois acorrentados e mais frases que ninguém entende e a porrada come solta ate o Warrior levantar. Nossa e que luta! Como é difícil vencer o Mad Max.

Não pela dificuldade, mas pelos erros de programacões o que torna o jogo um grande comedor de fichas e de paciência do jogador. Porém o game fez um grande sucesso no mundo todo, teve até um filme com o nome de Pit-Fighter, mas o filme não fez um grande sucesso não, pelo contrário, o filme foi um grande fiasco. Mas vale lembrar que o filme não é baseado no jogo, ou seja, apenas o nome do jogo em um filme muito estranho.

Além do gráfico o jogo contava com um outro diferencial para época, havia uma certa interatividade com o cenário. Você poderia pegar itens do cenário, tais como: motos para arremecar na cabeça do oponente, barris que em alguns casos eles se quebravam e deixava uma pílula que dava um up nos personagens, bastões, facas e estrelinhas.

Alguns telespectadores também contribuía com a luta seja empurrando o personagem para o meio do ring ou através de facadas.

Com certeza este famoso jogo é diversão garantida para seu fim de dia, de noite ou até em dias chuvosos através de emuladores. Mas não vale quebrar o controle ou o computador hein?!

BC

Não é um filme da antiga sessão da Band - Força Total. Isto é o postehr do game que lembra muito a arte dos filmes da época

Jogo: Pit Fighter
Lançamento: 1990
Plataforma: Arcade
Gênero: Luta
Fabricante: Atari

MASTER SYSTEM/MASTER OF DARKNESS

Por Mano Beto

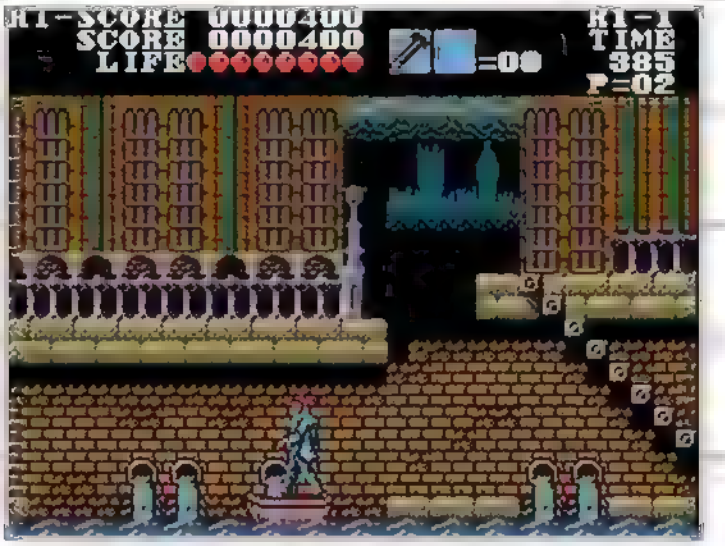
Não é novidade para ninguém que o NES venceu a disputa com o seu concorrente Master System da SEGA. Este fato se deu também por conta de um contrato de exclusividade da big N no qual, as empresas faziam jogos somente para o console da Nintendo. Como já dizia nosso velho Chacrinha, nada se cria tudo se copia, porque não copiar a fórmula da Konami para o Master? E não é que tal idéia ficou boa!

No lugar de um castelo, londres

A história do game se passa em Londres no ano de 1892, onde muitas mulheres têm sido misteriosamente mortas durante a noite, e seus corpos são encontrados pela manhã sem nenhuma gota de sangue.
Cabe a Dr. Social, um investigador especialista em fenômenos paranormais desvendar o que ocorre. Para isso, Social conta com o apoio dos bons espíritos para obter informações sobre tais acontecimentos. Os espíritos avisam que ele deve ir para as proximidades do Rio Thames, justamente o local onde têm ocorridos os assassinatos, mas todo cuidado é pouco, pois é um vampiro, uma terrível criatura das Trevas, que está por trás de tanta crueldade. Sim, o próprio Dracula!

Não é assim um castlevania, mas...é bom do mesmo jeito

Pensando nisso, a SEGA preparou sua versão para seu console de 8 bits intitulada de Master of Darkness. Seguindo a mesma linha da Konami, o jogo é um ação/plataforma com ótimos gráficos (um dos grandes trunfos do Master era a paleta de cores) cheios de detalhes da Londres sombria que o protagonista Dr. Social vasculha para obter informações e pistas de misteriosos crimes. Tudo isso regado a excelentes cutscenes a la Ninja Gaiden.



As fases de Master of Darkness eram bem detalhadas e coloridas comparadas com Castlevania do NES

Outra semelhança com o game da Konami, é ter como tema também, vampiros e outros personagens da literatura e filmes (como Carrie, a estranha) e da vida real também, como o primeiro chefe que é ninguém menos que o próprio Jack o estripador.

O som e efeitos sonoros cumprem com o seu papel dentro das características do Master, deixando a aventura agradável, fazendo com que você entre literalmente dentro do clima do jogo.

Diferente do clã Belmont que usa um chicote para combater as forças do mal, Dr. Social utiliza armas brancas como facas, machados e espadas. Isso sem contar as secundárias (são estacas, bombas, bumerangues) e pode-se até usar um revólver.

No quesito dificuldade, o jogo segue uma linha bem diferente se seu inspirador. No meio da jogatina, não é difícil encontrar vários itens que recobram a energia fazendo com que o desafio caia um pouco. Mas nada disso tira a diversão do game (eu adorei isso para variar).

Para quem nunca jogou, o título é ótimo e vale a pena dar atenção (coisa que o mesmo não teve muito na época).
Um bom clássico que não pode falta na coleção de Master System.

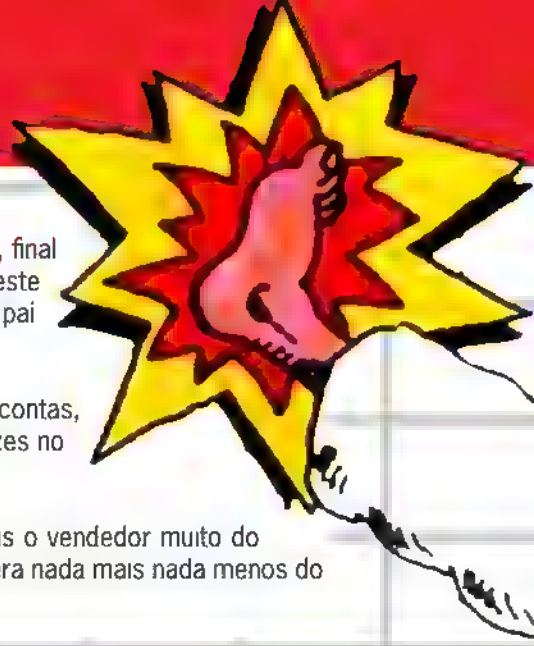
MB

NOTA 7,5

Jogo: Master of Darkness
Lançamento: 1992
Plataforma: Master System
Gênero: Ação
Fabricante: SEGA

BLACK BELT

Por Mano Beto



Lembro-me como se fosse ontem, (pena que não é!) meu pai em plena era do cruzeiro, final da década de 1980, juros e preços absurdos dos produtos e para finalizar antes que este review pareça uma outra seção que temos nesta revista, (rs) tenho a imagem do meu pai voltando de tal estabelecimento comercial com um master system II e ainda um jogo!

Por um momento pensei que meu pai tivesse ganhado na loto ou sei lá o que, afinal de contas, minha família era pobre e como o meu pai conseguiu esta proeza? Bem, nada que 12 vezes no carnê do tamanho de um caderno brochura não resolvesse o problema.

Além do clássico Alex Kidd in Miracle World, meu pai tinha comprado ainda um jogo (pois o vendedor muito do "esperto" falou que era necessário comprar um cartucho). E para minha alegria, o game era nada mais nada menos do que um clássico Master System – Black Belt.

Aprendendo a lutar

Para quem estava acostumado com um Atari usado do filho do chefe do seu irmão, que deixou de lado por um Master System ver aqueles gráficos na tela, (a SEGA fez um excelente trabalho com o sistema de 8 bits na época) me deixou um tanto quanto boquiaberto...

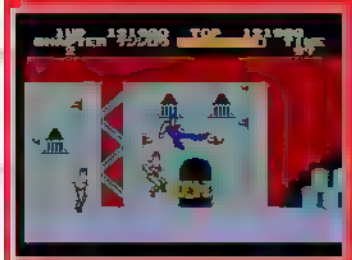
Foi assim então que aconteceu meu primeiro contato com o Master System e com o BB.
"Olha a tela anda, a tela anda", acho que foi a única coisa que eu disse ao ver aquele sidescrolling maravilhoso desferindo socos e chutes para todos os cantos. Não é para menos, os gráficos eram ótimos e o som então nem se fala, como a música na batalha contra os chefes.

Isso sem contar a jogabilidade, simples, mas eficiente com o botão 2 para chute e o 1 para o soco. O pulo era feito utilizando o direcional (que custou para acostumar) igual aos jogos de luta. E por falar em saltos, também contávamos com um super pulo, essencial para Riki pegar itens que apareciam na tela voando. Tal comando era feito com o direcional para baixo, depois para cima como nos jogos da Capcom série Marvel.

Ao enfrentar os chefes, os personagens ficavam maiores e a música também mudava

Você sabia?

Na verdade o jogo Black Belt trata-se da versão ocidental de Hokuto no Ken (a.k.a Fist of the North Star) adaptação para os games do um famoso manga/anime. Abaixo, as imagens comparativas de ambas as versões.



Pra variar, custou para fechar este jogo como muitos outros na minha não tão vasta biblioteca de detonados (Meus Deus, porque será que eu era tão ruim?!), entretanto, quando fiz isso, fiquei mais que emocionado ao ver que um simples jogo (sim meu amigos, eu tinha esta mentalidade sobre games, alias antes era brinquedo não é mesmo?) poderia ter começo, meio e fim.

Sei que BB não foi exclusividade quanto a isto, porém, creio que pelo os gráficos e até a própria situação que eu tinha na época (por isso sempre dizem que tudo que é feito com esforço é compensador) acho que tudo isto contribuíram para aquele grande final, simples mas cativante no qual ficará para sempre em minha memória...

NOTA 7,5

Jogo: Black Belt
Lançamento: 1986
Plataforma: Master System
Gênero: Ação
Fabricante: SEGA

NES METAL GEAR

Por André Nesman

Metal Gear e Hideo Kojima. O gamer que nunca ouviu esses dois nomes deve ter passado os últimos 25 anos meditando nas montanhas do Nepal. Trata-se de uma das franquias mais conhecidas e bem sucedidas da indústria dos games. Enquanto o NES ganhava terreno no planeta, Metal Gear era lançado no MSX em 1987. Ao perceber o sucesso do console da Nintendo, a Konami tratou de lançar logo o primeiro game para o console de 8 Bits em 1989.

A partir daí, o nome de Kojima e Metal Gear andariam lado a lado e mudariam o conceito dos jogos. Metal Gear foi o primeiro game a usar o estilo "stealth", que foi usado como referência para outras softhouses desenvolverem seus jogos no mesmo estilo. O enredo, muito bem elaborado, abordava temas como guerras engenharia genética, política e outros que se desenrolavam durante o jogo. Com todo o mérito, o game se tornou peça obrigatória para qualquer fã da série.

MSX vs NES

Você deve estar se perguntando: Existe alguma diferença entre as duas versões? Quem jogou até o fim as duas versões com certeza notou alguma coisa fora do lugar entre elas. No MSX, o game começa com Snake se infiltrando dentro do primeiro edifício nadando por baixo da água. Logo após, Big Boss faz contato pelo rádio dando instruções sobre a sua missão. Já o começo da versão do Nintendinho, mostra uma equipe saltando de paraquedas do avião. Nessa equipe, está Snake que também salta e cai no meio da floresta. Logo após, Big Boss faz o contato para instruções e Snake se infiltra no meio da mata.

Na parte técnica de hardware, o principal prejudicado foi o NES pela sua limitação gráfica e a memória comportada no cartucho. Um bom exemplo disto é o acionamento do Red Alert. No MSX, existem dois tipos. O Red Alert, que é acionado quando o inimigo descobre Solid Snake e persegue ele apenas na área onde está o inimigo, e o Double Red Alert, que fica acionado até você matar o inimigo e os outros que aparecem depois dele. Esse último foi retirado na versão do 8 Bits por causa do limite de memória do cartucho, que era baixo.

Os ítens e chefes também tiveram algumas mudanças. O Parachute

(paraquedas) foi substituído pela inútil Iron Glove. Esta só vai servir para abrir uma porta em um dos edifícios. Dois chefes foram substituídos entre as duas versões. Enquanto no MSX você enfrenta o Hind D no telhado, quer dizer que o NES ficou com gráficos ruins. O som segue o mesmo padrão do MSX e é respeitável, sem agredir seus ouvidos (a não ser o som da sirene do Red Alert, que irrita demais).

O bom e velho Metal Gear, jogo que muitos, só conheceram a partir da saga Solid iniciada no Playstation

QUAL CARTÃO PASSAR?

Uma das coisas mais chatas no game é certamente os cartões. Quem espera um sistema no estilo Metal Gear Solid para os cartões, que não precisa guardar cada tipo de cartão, vai ficar irritado. A cada porta que encontrar, você será obrigado a adivinhar qual cartão é necessário para abrí-la.

Ao todo são oito tipos de cartões para você usar. Toda vez que um deles não funcionar, terá que entrar no menu e trocar o número do cartão até acertar qual abre a porta. Isso acaba se tornando algo cansativo e impaciente. O vai e volta do jogo faz você se esquecer qual foi o card que foi usado nesta ou naquela porta. A falta de um mapa também faz falta, já que muitas áreas são parecidas. Nisso você acaba pensando que está no lugar certo e acaba percebendo que tem que voltar tudo de novo.

Apesar de todos esses contras, Metal Gear de NES não deixa de ser um game que mudou a história e será sempre lembrado. Em tempos de Playstation 3 e Xbox 360, a simplicidade gráfica desse Metal Gear consegue prender a atenção de muita gente. Para quem nunca jogou os primórdios da série, já perdeu tempo demais em não jogar. E se jogar e gostar, vai perder muito mais tempo jogando o game.

AN

Jogo: Meta Gear
Lançamento: 1989
Plataforma: NES
Gênero: Ação
Fabricante: Konami

NOTA 8,5

VICE - PROJECT DOOM

Taí um jogo que não dá pra esquecer. O NES começava a dar seus ultimos passos com a entrada do Super Nintendo e a Sammy Corporation nos presenteia com este que pode ser considerado um dos melhores e mais bonitos jogos do Nintendinho. Muito comparado com Ninja Gaiden, Vice: Project Doom (Gun-Dec no Japão) consegue se destacar ainda mais pela história intrigante e muito bem elaborada, cheia de traições e surpresas. O desenrolar acontece em "cutscenes" ao longo das fases, que, para os padrões da época, era um luxo e não decepcionavam, dando um ar de filme de ação.

Por André Nesman

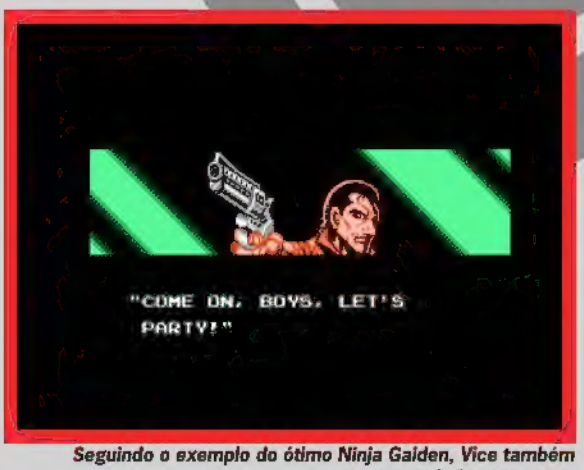
GEL PARA TODOS!!!

Há alguns séculos atrás, aliens pousaram na terra. Tentando estabelecer contato com os humanos, criaram um produto chamado "GEL", que garantem a sobrevivencia deles no planeta. Passados os anos, surge a BEDA, empresa produtora de equipamentos tecnológicos. O que ninguém sabe é que a BEDA também está produzindo o "GEL" para benefício próprio, que garante a vida dos alienígenas, mas que causa diferentes efeitos em seres humanos, causando mutações e levando a morte. Cabe aos oficiais Quinn Hart e seu parceiro Reese investigar quem está produzindo e fornecendo o produto nas ruas da cidade de Vice. Durante as investigações, Reese misteriosamente desaparece e é dado como morto. Quinn Hart e sua equipe saem atrás de respostas para o desaparecimento de Reese e desvendar os mistérios da BEDA e do "GEL".

Os gráficos de Vice eram um show a parte! Reparem na cidade ao fundo na foto acima

NÃO PERCA OS DETALHES!!

Se há um game que pode ser reverenciado pela arte gráfica, esse é Vice. Todos os cenários são ricos em detalhes. A Sammy soube trabalhar com competência em cada parte do jogo. Qualquer fase que você passar vai existir alguma coisa que chama a atenção, tanto que as vezes você se esquece que se trata de um console de 8 Bits. Tudo combinado com músicas excelentes, que dão o clima certo para cada estágio que passar e não irritam nem um pouco.



Seguindo o exemplo do ótimo Ninja Gaiden, Vice também contava com belas cutscenes

O jogo é dividido em 11 estágios, cada um variando entre duas ou três partes. Marinheiros de primeira viagem vão achar que se trata de um game de ação dentro de um carro, já que a primeira fase do jogo se passa nas ruas de Vice a bordo de um carro em alta velocidade equipado com tiros. A partir do segundo estágio, o jogo muda para um side-scroll em cima de um edifício em construção, variando mais pra frente para um modo em primeira pessoa, em que o jogador controla apenas a mira, ou seja, são 3 tipos diferentes de jogabilidade. As armas variam entre um Chicote Laser (Katana na versão japonesa) que é a arma principal de Quinn Hart, uma Magnun 44 e Granadas. Esses dois ultimos são armas limitadas e são recarregados por itens recolhidos entre as fases.

Você pode achar o game fácil no início, mas o jogo fica mais desafiante a cada estágio vencido. Cada vez que perder, você volta ao começo da fase e tem que enfrentar tudo de novo. Pra compensar, o game tem continues infinitos que ajudam no avanço do jogo.

A Sammy soube trabalhar com maestria na era 8 Bits, e Vice é a prova disso. Clássico do NES, o game se tornou referência em jogos de ação no console ao lado de Ninja Gaiden e Shatterhand. Sem sombra de dúvida, se você tem um Nintendinho e gosta deste tipo de jogo, trate de correr atrás de uma das maiores obras feitas para o saudoso NES.

NOTA 9,5

Jogo: Vice Project Doom
Lançamento: 1991
Plataforma: NES
Gênero: Ação
Fabricante: Sammy

ESTE JOGO ME LEMBRA...

por Fernando X

Nesta Seção, um convidado fala de alguma lembrança que um determinado jogo traz. Neste mês, nosso convidado é o Fernado X do site nowloading. Para participar, mande um e-mail para nós - gamesenior@gmail.com

Se tem um jogo que me diverte até hoje é Monkey Island. Não foi o primeiro adventure que joguei, mas foi de longe o mais divertido, que joguei mais vezes e com os personagens mais carismáticos de todos os tempos!

Primeiro contato que tive com o poderoso pirata Guybrush Threepwood foi sua terceira edição, The Curse of Monkey Island, quando comprei uma revista da Computer & Games, e ele veio como demo. Fiquei maravilhado com os gráficos! Era como se fosse um desenho animado em que você controlava o personagem. Como era uma versão em inglês e não entendia muito, acabei deixando de lado.

Tal foi minha supresa quando mais tarde, meu amigo André 'Majin' (também do site nowloading) veio com o jogo completo e melhor ainda, com legendas em português! Foi só ele terminar que peguei o jogo e passei várias tardes jogando e tentando desvendar todos os puzzles enquanto me divertia com a história.

A minha paixão pelo jogo foi tão grande que passei a procurar os primeiros jogos da série. Comecei então a jogar The secret of Monkey Island. Como só tinha em inglês, fui aprimorando meu vocabulário, jogando com dicionário do lado e até levantando questões sobre o que não entendia no jogo nas minhas aulas de inglês. Me lembro que por mais que jogasse várias vezes, sempre me prendia no puzzle do ato 2, no navio, acabava esquecendo algum ingrediente.

Após terminar o primeiro algumas vezes, joguei o segundo, LeChuck's Revenge. Demorei um bom tempo até achar o jogo. Logo de cara se via uma grande diferença graficamente com o primeiro, e até nos personagens. Demorei muito mais para fechar ele do que o primeiro, mas o que tornou ele mais desafiador e consequentemente, mais divertido!

Depois de ter jogado os três jogos da franquia, fico sabendo que o quarto, Escape From Monkey Island, foi lançado. Por sorte, outro amigo meu já tinha comprado, e dessa vez jogamos o jogo quase todo juntos. Todo dia depois da aula, eu ia para a casa dele e ficávamos na frente do pc, tentando desvendar cada novo puzzle. Como o jogo era dele, quase sempre acabava guiando o personagem, mas como bom fã da série, enchia o saco até poder ter controle do Guybrush. Foram vários dias até conseguir finalmente fechar o jogo. Como não poderia ser diferente, acabei pedindo emprestado e fechei novamente o jogo, dessa fez sozinho.

Durante todo esse tempo, Monkey Island ocupou um lugar bem alto no meu ranking de jogos preferidos. Toda vez que jogava ou simplesmente discutia sobre a série me divertia. Na época acabava várias discurssões com "E você luta como uma vaca!" levando algumas pessoas a gargalhadas e a outras a confusão.

Mal pude me conter quando, nesse ano, soube da produção de um novo jogo da série, Tales of Monkey Island, produzido pela Telltale Game. E se isso já não bastasse para despertar o meu lado fanboy de Guybrush, a LucasArts ainda vem com The Secret of Monkey Island Special Edition, que nada mais é do que um remake do primeiro jogo da série, com novos gráficos e o melhor de tudo, vozes nos personagens que antes somente apareciam textos. Tamanha atenção a melhor série de adventures já produzida me faz crer em possíveis novos jogos para a série que andava tão adormecida.

Monkey Island é um jogo que me trás lembranças de uma época que se pensava mais e atirava menos em jogos. Puzzles interessantes, humor inteligente, personagens carismáticos, trilha sonora fantástica e o protagonista mais aproveitador do mundo dos games faz de Monkey Island uma série imortal.

Fernando "X", integrante da equipe NowLoading do blog e podcast nowloading.com.br

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

Ano I número 1 agosto de 2009

Editores chefes
Mano Beto
Beto Campos
André Nesman

Diretor de Arte
Mano Beto

Redatores
Mano Beto
Beto Campos
André Nesman

Projeto Gráfico
Mano Beto
Beto Campos
André Nesman

Reportagem
Mano Beto
Beto Campos

Distribuição
Mano Beto
André Nesman

Marketing
Beto Campos

Game Sênior é uma publicação mensal gratuita via download

Contato
gamesenior@gmail.com

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

na próxima edição

A guerra de duas empresas da década de 1990!